
电子游戏软件
GAME SOFTWARE
1998
GAME风景线
7

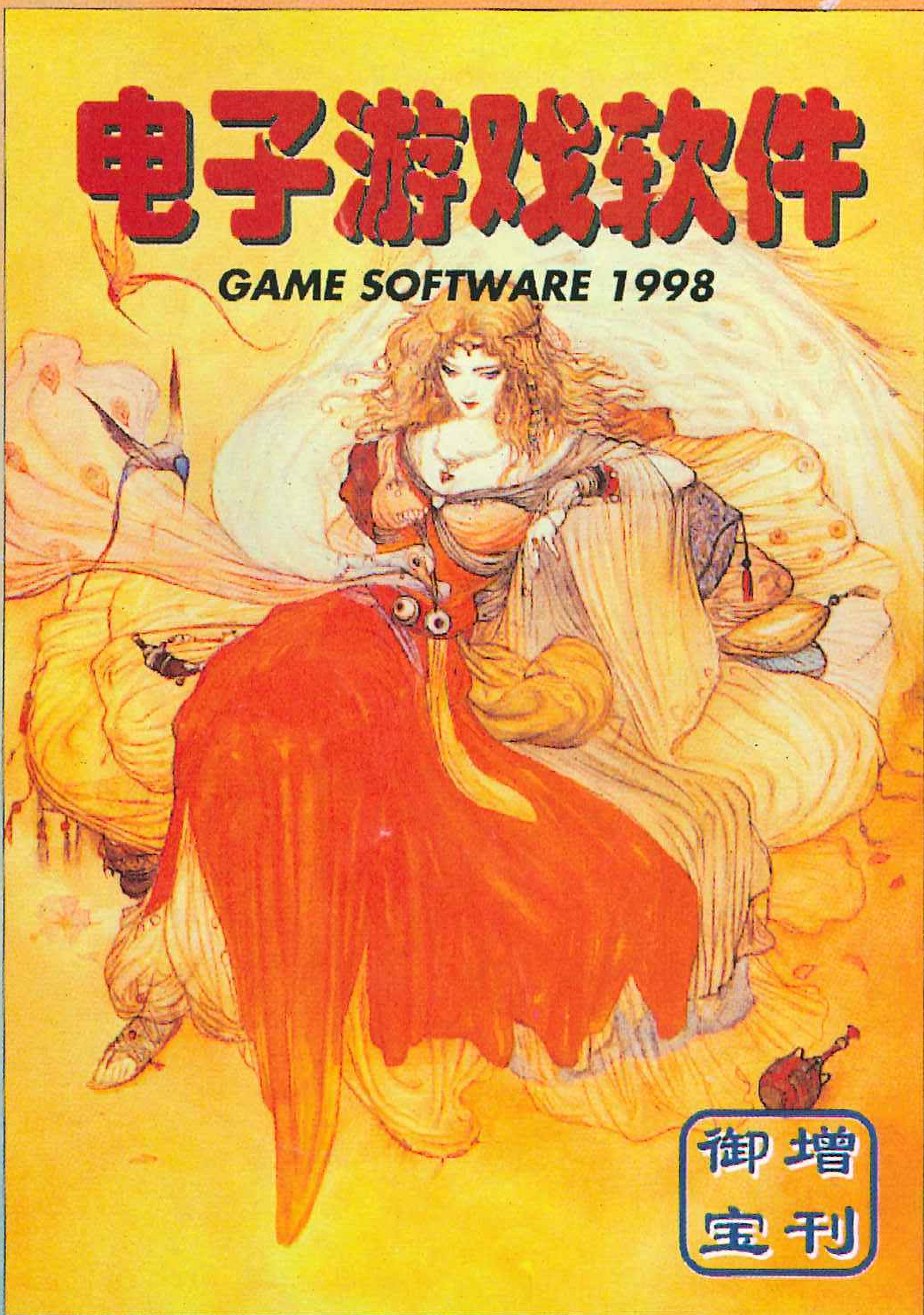
108面彩页，88面黑白，98年《增刊》再度挟威生猛出击

100,000元重奖竞猜

超过1000名获奖者，读书竞赛双重乐趣 !!（详细内容见本期黑白广告）

不变的承诺，全书无广告！！

暑假第一日出版
定价 24.50 元
（邮购另加1元）



读者对象 电玩爱好者

一年一度人相会
今年花比去年红

内　容

江山代有才人出—50位男性游戏角色
N、G首领角色列传
《饿狼》系列第七弹完全体搜查令
游戏角色设计名鉴
业界内幕特报
谁是第一名牌—厂家吉祥物比评
跃进的游戏技术
《侍魂》三代比较
《樱大战2》小说
彩京历代射击游戏设定资料
索尼克之父—中裕司传奇
漫画、动画、游戏垃圾收容站
《太空战士》系列回顾与浅研
游戏周边产品（续）
海内存知己—通信对战
电玩世纪大预言
动作射击游戏10年～再回首
……

《电子游戏软件》杂志社编著
版权完全拥有，未经同意，内容不得随意转载！

全书彩页108面，105克进口铜版纸，黑白88面，70克胶版平印胶装，封面250克超重进口铜版纸复膜。邮购每本请另加挂号费1元，邮费免取。

玩具总动员之

昨日机甲

如果你对活跃在80年代的众多机器人熟悉的话，一定会从下列这群战士们的模型中选出你的至爱。自从FC时代，直至后来独占半壁江山的SFC以至今时今日的PS及SS，《超级机器人大战》系列一直牢固地捍卫它不败军旗。下面的战士们有些也曾加入过那场不休不眠的战争，心细的读者一定会看到那款曾令我心海掀起层层涟漪的“百兽王”（又名“金钢战神”）。唉，真是怀念青春少年时那段别样红的日子，也真感谢它们带给我们的欢悦时光。尽管它们不论从样子还是武器装备比起现在的机器人来说很“呆”！但只要你记住就是它们引领你走入那一段段令你辗转反侧的日子，你就会……

—SHADOW PHOENIX

回首从前「机甲」岁月
再续青春未了「情缘」



●铁甲万能侠（↑）

机器人动画名作人物，MD有同名游戏，为著名的永井豪设计而成，算是有很大的知名度啦。

※机甲综合评价：★★★★（5星满分）

●六神合体（↓）

由六位超能力少年驾御的可合体型巨大机器人，记得小时候还玩过它的战棋呢。

※机甲综合评价：★★★



●斗士高迪安（↓）

使用数种武器及数种武技的3身合体型机器人，特征是动作很帅。

※机甲综合评价：★★★





●宇宙战士巴鲁达欧斯（↑）

样子超大的3机合体器人，也有同名漫画。

※机甲综合评价：★★★

●太阳战队（↓）

巨大战斗机与巨大战车的合体，模型的尺寸很大。

※机甲综合评价：★★★★







●太阳使者铁人28号（↓）

元祖巨大机器人，可谓是80年代遗留下来的“模特”。

※机甲综合评价：★★★

●大战队·黄金五（↑）

同魔头迪斯塔克战斗的队伍，是由3部分合体而成。

※机甲综合评价：★★★

●宇宙大帝（↑）

由空雷王、海鸣王、陆震王3机合体的巨大机器战士。

※机甲综合评价：★★★★





●机甲舰队迪拉为—XV（←）

令人惊异的15机合体型机器战士，漫画史上最多合体的机器人。

※机甲综合评价：★★★★★



●百兽王（←）

由五色狮子合体而成，有数款兵器的战斗机器人。

※机甲综合评价：★★★★



ISSN 1006-5032

9 771006 503000 07>

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元

98·7期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……3

特稿

街机界面临革命……17
游戏的近未来……19
世嘉的新主机……22

次世代天空

樱大战2(SS)……50
钢铁世纪战(SS)……55
深海迷踪(SS)……57
银河之星2(SS)……58
卡普空怀旧游戏集锦(SS)……59
登峰造极(PS)……46
97格斗之王(PS)……47

街机仔

电光石火……37

科普园地

世嘉七代之梦……41
索尼PS记忆卡解惑特集……44
索尼PS震动摇杆二度解惑特辑……45

格斗天书

霸王塾——话题讨论……38
——《街霸Ⅲ》实用招术拆解……39

秘技天地

秘技偏方……68

目录

游戏点评

GAME BAR ……77

闯关族的家

闯关族的家 ……72
龙哥热线 ……76
大墙画廊 ……74

彩版目录

封面: 侍魂之绯雨闲丸
封底: 新世纪少年战史
封三: 玩具总动员之昨日机甲
插 1: 《英雄传说》系列(PS)
插 2、3: 《RB 饿狼传说 特别版·支配精神》(PS)
插 4、5: 《蓝~水之传奇~》(PS)
插 6、7: 大墙画廊 彩版 VOL.18—凤凰之舞~涅槃篇~
插 8、9: 插页《浪客剑心》
插 10、11、12: 乱舞势力 VOL.13 之《杀戮天空~KOF'97~》
插 13: 饿狼风云录之山崎龙二
插 14、15: 《罪恶工具》(PS)
插 16: 童礼军画稿之《机动战士 GUNDAM~SAZABE~》

出版简报:

『都市流行』(COOL)和『GAME BOY 特辑』于六月底面市。『98 增刊』和『98 年上半年合订本』将于七月下旬出版。

辛苦了一学年,暑期读一本自己喜欢的书,算是对得起自己吧!

邮购信息

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《97 增刊》(数量有限,邮购从速) ·每本 24 元
★《格斗天书·3D 版》 ·每本 25 元
★《都市流行·COOL》 ·每本 25.99 元
★《GAME BOY 特辑》 ·每本 15 元
★《'98 上半年合订本》(随书赠 4 开招贴一张) ·每本 29 元
★《'98 赠刊》 ·每本 25.50 元

(以上价格含挂号费 1 元)

97 年杂志全部售完。
★98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。
注意:98 年第 2、3、4 期杂志已售完。

购书大派送

凡在杂志社邮购图书的读者可免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明所选读本:"龙"(龙哥热线)、"秘"(秘技宝典)、"三"(三栖人)即可。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人:发行部 邮编:100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹整工。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。



硬件 HARDWARE

“梦工场”划出时代彩虹

本刊日本东京5月21日特讯（记者：KEN） 传说已久的世纪末最强主机今天在这里揭开了她神秘的面纱，世嘉企业总裁入交昭一郎正式发表了其新一代家用游戏主机“梦工场”(DREAMCAST)。

该主机由SEGA、VIDEO LOGIC、YAMAHA、HITACHI和MICROSOFT联合开发研制，采用目前世界上最高级的128位元处理芯片，并加入了多媒体网络游戏的理念、主机可同时连接4个操作手柄，，内置33.6Kbps的MODEM及拨号软件，手柄中可插入能够独立使用、可修改游戏数据和结构、带有8位CPU及液晶显示屏的微型记录卡(PDA)。

由于合作厂商们不懈的努力，主机的处理能力已经达到了目前世界科技所能够达到的极限。玩家最关心的多边形处理能力是每秒300万个以上，超过MODEL 3底板一倍；音源方面，YAMAHA为其特制了64声道智能音响系统，其主旨是为了对应家庭影院。而这些，都是由日立的SH－4以及NEC的POWER VR2带来的。日立研制该128位元处理器已有将近3年，一直未将其推出市场的原因，正是为了等待世嘉的垂青。

媒体方面，世嘉研制了一种被称为“1GCD”的特别CD－ROM。该媒体的速度可根据需要自动调整，最多可达12倍速，每张CD的容量则高达1GB。

如同先前所传说的那样，“梦工场”将采用微软的WINDOWS CE操作系统，并对应DIRECT X。这使得电脑游戏与游戏机游戏之间的距离又更近了一步。主机的售价目前不详，但据称不会超过30000日元(2100元人民币)。日本的正式推出时间是今年11月20日，北美地区的发售则在99年秋季。日版正式发售时附带的软件预定有5个，其中有3个是世嘉自己开发的游戏。游戏的具体名称目前不详。

世嘉称“梦工场”最重要的是可修改游戏的PDA记录卡系统。通过主机的MODEM，玩家除了可以与天各一方的对手对战之外，还可以从因特网上的专门网站中DOWN LOAD各种资料，送入PDA卡中对游戏进行修改。同时，PDA卡也可以独立操作使用，玩家可以象玩GAME BOY那样玩PDA，或者与别人的PDA对接共同交换数据。有些“梦工场”的软件将会附带迷你游戏，专门供PDA使用，玩家可以边玩迷你游戏，边达到修改游戏的目的。世嘉还表示，PDA将带有手机接口，玩家将可以通过移动电话与他人交换PDA中的信息。

21日子夜的记者招待会时间不长，世嘉方面也不允许记者提问。但是，它却如同一块巨石投进了目前看似平静的业界。“梦工场”真是天下无对手了吗?世嘉的宏伟蓝图就要拉开了吗?本刊将对此做非常详细的连续报道，请玩家密切注意本期的特稿及近期的“新闻分析”。

杂谈 TALKING

“五官”各有自己的本领
世嘉联合阵线谈“梦工场”

本刊日本东京专讯（记者:KEN） 如果说世嘉是“梦工场”的奠基石的话，日立、日电和雅马哈就是“梦工场”得以完成设计的重要助手。在欢庆“梦工场”终于正式“开工”的今天，这三家公司的巨头分别发表了自己的见解。

日立总裁TSUTOMU KANAI(音译：金井茂)：我们公司以为“梦工场”提供最有效率、高层次的处理器为目标。

在开发过程中，由于日立希望SH4能够尽最大可能地发挥效能，我们决定在正式发售之前尽可能地加以不断改进。“梦工场”是最出色的游戏主机，将给多媒体娱乐世界带来崭新的一页，从我个人的角度来说，相信她会取得巨大的成功。

日电总裁HISASHI KANEKO：3D图形处理器是“梦工场”的心脏，我们很高兴能够用日电的POWER VR来完成这一工程。POWER VR芯片是由日电和VIDEO LOGIC合作开发研制的，已经开始运用到个人电脑和多媒体平台上。它拥有巨大的能量和标准的技术。现在POWER VR技术能够和这样完美的拍挡合作，使我感到非常兴奋。POWER VR将随着“梦工场”而走入世界上每一个家庭，没有什么比这个更使我高兴的了。

雅马哈总裁WAKIOSHI ISHIMURA：雅马哈在数字音响技术方面一直走在前列，所以当我们得知自己将为“梦工场”开发数字音响系统时，感到了无上的荣耀。当然了，人们一旦谈论到新的技术，总是会想到3D处理技术的飞速提高，但是我更想告诉在座每一位的是，雅马哈同样将给玩家带来前所未有的享受和乐趣。

注：“梦工场”为本刊为世嘉的新主机“DREAMCAST”所暂定的名称。

美国世嘉总裁 STOLAR 在记者招待会上的讲话(全文)

谢谢各位光临。一年以前我曾经说过,要么就回家,要么就搞大的。而这正是我们现在所做的事——做一件大事。我们对今天世嘉企业宣布的消息感到非常的兴奋,这也是世嘉企业第一次正式宣布新一代家用游戏主机的消息。

各位可能已经看到早上散发的新闻了。不过我还是想占用各位几分钟的时间来详细描述一下世嘉的新一代系统。很抱歉的是,今天将不允许各位提问,不过我相信在稍后不久的 E3 展上,我们会有更多的消息透露给大家——其中肯定包括部分图像资料(按:在 E3 展中并没有公开展出新主机,只有一些图像资料)。

我们致力于新一代游戏平台的开发已不是什么新闻了。今天早上正式宣布的新一代主机的名称叫做"梦工场",她结合所有尖端的科技于一身,涉及包括个人电脑及网络游戏的范畴。日本的发售时间是今年 11 月 20 日,北美的发售则将在 99 年秋进行。

无论从品质上还是系统的设计上来说,"梦工场"都是一个终极的游戏开发平台。而最重要的,是她专为游戏玩家而设计的理念。"梦工场"的诞生是世界最先进科技培养的产物:微软、雅马哈、日立、日电、VIDEO LOGIC 和世嘉一起协力合作,创造出了这个终极的游戏主机。

现在我们并不想对自己的竞争对手透露出新系统所有的能力,不过我倒是愿意同各位分享一些足以使我们竞争对手神经紧张的信息。"梦工场"的能力已经超越了比特数字的累加,她把现代娱乐产业远远抛在了身后。在设计时,我们力求达到两个目标,其一:创造一个天衣无缝、完全没有缺点的、高性能的综合系统;其二:发展一个灵活多变,可适应于未来科技发展和娱乐新概念的主机。现在看来,这两点都已经达到了。

我们的目标被称为"系统全面质量",这意味着每一个组件都必须完美无缺地适合游戏,从而创造出前所未有的高品质的电视游戏。我们所创造的是一台每秒钟可以处理超过 300 万个多边形的主机,与我们最近的对手相比,她足足快了 10 倍,更超越了目前街机所能够达到的水平。"梦工场"在音响上的贡献同样感人,64 声道的音响输出可以同目前任何家庭影院系统比美。她的 CPU 是 128 位元的高品质处理器,目前无论是个人电脑还是游戏系统都无法与之匹敌。

在这些划时代的品质背后,"梦工场"也被设计成一个新游戏技术的开放系统,她是第一个提供标准网络多媒体游戏的主机。而"梦工场"另一个秘密武器"图形记忆系统"(VISUAL MEMORY SYSTEM,简称 VMS),也将是她制胜的关键。VMS 是一种带液晶显示屏的记录卡,它可以接入操作手柄,给游戏带来全新的感受。玩家可以通过液晶显示屏来设置运动游戏的人员数值、或者为 RPG 中的敌人准备悄悄的一击。VMS 是一个桥梁,把玩家和游戏紧紧地结合在了一起。玩家可以在其中储存特别的角色、攻击模式、组队等,也可以通过连接两个 VMS 交换不同的数据。VMS 同时亦是一个便携式游戏装置,其尺寸同名片的大小相仿,并带有独立的操作手柄和一个液晶游戏显示屏。我们相信,VMS 的未来不仅会给游戏带来全新的感觉,更可以对玩家产生深远的影响。

"梦工场"的技术非常复杂,但是我们的目标是非常直接的。我们很快就将成为第一流的平台,在不久的将来,我们希望能够在次世代主机竞争中占有 50% 的份额。

但是我们知道,这只有在强大的硬件和优秀的软件组合之下才可以达到。世嘉最大、最优秀的游戏软件开发队伍和软件企业中的领导力量将会为"梦工场"研制一系列令人瞠目结舌的优秀游戏。所有这一切都会加入到"梦工场"这终极的游戏主机中来。

今天的讲话就到这里,我盼着与各位在亚特兰大的重逢。

软件 SOFTWARE

兵马未动,粮草先行 "梦工场"软件开发表宣布

本刊日本东京专讯(记者:KEN) 随着"梦工场"的正式发表,有关的软件情报也随之透露。世嘉将举办一系列的活动以推广"梦工场"主机和软件。

截止 5 月底,已正式宣布加盟"梦工场"的著名日本软件公司已有三家,他们分别是 CAPCOM、KONAMI 和 WARP。其中 CAPCOM 已经确定制作的游戏有:"街霸 EX 2"、"街霸 3"、"生化危机 4"(3 代仍然将在 PS 上推出)等;KONAMI 发表的游戏有 3 个:"恶魔城"、"燃烧战车"(METAL GEAR),另一个游戏名称未定。WARP 则将推出万众期待的大作"D 之食桌 2"和一个未命名的 RPG。

世嘉自己也将推出不少作品加以支持。据悉,将有 5 个游戏与主机同时发售,其中有 3 个是世嘉自己开发的,另外 2 个中包括 WARP 的"D 之食桌 2"。

世嘉"梦工场"的 PDA 便携式记录卡将会在更早一些的时候推出,与之相配套的有一系列游戏节目。

第一个软件将是"哥斯拉全集之伟大的怪兽电影书籍",售价近 100 元人民币,于 7 月 11 日与哥吉拉电影同时推出。饭野贤治亦表示有计划制作一个便携式 RPG,使玩家在路上也可以享受到游戏的乐趣,该游戏同时可以接入"梦工场"主机继续使用。



6 月 8、9 两日,世嘉会宣布新一批加盟公司的名单,在 9 月中旬的记者招待会上,世嘉将会发表同时发售的 5 个节目的详细消息。以上的游戏可以在今秋的东京游戏展(10 月 9 日 - 11 日)看到实际画面。在 11 月份正式推出日之间,将会有一系列的推广准备派对开幕。

目前还没有美版"梦工场"的移植时间表,售价方面也没有新的消息。比较集中的说法是不会超过 2500 元人民币的单价。

新闻分析　通往胜利的一步！

特约记者：KEN

终于出现了。

这个令天下大乱、令玩家兴奋、令业界惊叹的怪物，静静地躺在众人的眼前。

屏幕上入交昭一郎的头像，似乎已经凝固。

子夜的东京，已是灯火阑珊。AKASAKA大酒店的宴会厅中，却依旧人头攒动。业界嗅觉最灵敏的记者们，已经预感到一个强者将要诞生。

一切都在意料之中，一切又似乎完全出乎意料。

记者早就预想到，SEGA此次定然孤注一掷，将毕生的经验和技术力都花费在这台白色的主机上，以求得称霸家用游戏市场的地位。十七年的风水，这次总也得转一次。

但是世嘉以往的表现，又使得记者忧虑重重。在DREAMCAST没有露面的时候，有谁敢肯定世嘉这次真的会一心一意地进攻家用游戏的领域呢？

这种双重的忧虑，这种两难的心态，使土星成为折衷主义的牺牲品；同样是由此而来的经验和教训，终于把“梦工场”推到了玩家的眼前。

这是人类历史上最近乎完美的游戏主机，这是世嘉新主人决不妥协的产物。在尝尽17年的甜酸苦辣之后，世嘉终于想要成为家用游戏的主人。

尽管在那个晚上，没有一个人能够亲眼看到它的实力，但是与会的每一个人都深信不疑：世嘉这一次一定会获得成功。

从某种意义上来说，“梦工场”的正式宣布，甚至比美国E3展开幕的消息还来得重要，因为这几乎可以被称作是人类电脑科技史上的里程碑，或是全新的一页。这是人类历史上第一次试图创造出一个远远超出现时科技水平的产品，无论它最终成功与否，这一壮举就可载史册。

早就说过，以世嘉目前在电视娱乐界的技术水平，竭尽全力创造出来的产品足可让其他人狂奔好几年。现在，世嘉终于下决心这样做了，成功已经得到了一半，如果再配合几个巨作级的作品，打碎索尼的枷锁，一统家用游戏的天下也绝不是梦！

初看“梦工场”的作品，你很难马上说出它的与众不同——那些CG画面实在是太熟悉了，在现今任何一个次世代主机中，都可以随手拈来。但是且慢，这其中有一点是根本不同的：次世代游戏的CG只是“播放”现成的动画，而“梦工场”是实实在在完全通过即时处理做出来的！而且图形的质量，还有了彻底的改变！

任天堂曾经说，“N64将改变游戏”。但是随着N64步伐艰难的挪动，这句豪言壮语也就随之烟消云散了。世嘉接过来说，“梦工场将改变游戏”，看来这将要成为现实。世嘉此次若真的成功，就标志着灵活战略思想的成功。它也同时表明，这个世界上最大的游戏制造商、这个曾经一度陷入苦战中不能自拔的巨人，已经重新站起来了！

但是，“梦工场”要取得最后的胜利，还必须通过最为重要的一个关口——玩家的检验。游戏终究不是画面的展示，游戏终究是要给玩家玩的。世嘉的宗旨是为玩家提供终极的主机，他究竟有没有这个力量做到呢？

所有人的目光都已集中在世嘉身上。

世嘉迈出了这第一步，已无法收回。他的第二步也将很快踏出，没有回头路。前方究竟是祸还是福，一切都要等到世嘉走过了才能知道。

但是对世嘉来说，就只有唯一的一步可走，那就是通往胜利的一步！

杂谈 TALKING　一个娃儿四个干爹　世嘉的合作伙伴们

微软(MICROSOFT)

微软为“梦工场”提供了WINDOWS CE操作系统和DIRECT X系统。WINDOWS CE为“梦工场”提供了一个灵活多变、万能的开发环境，它支持微软的VISUAL C++5·0版，使得软件的开发更高效。“梦工场”版的WINDOWS CE和DIRECT X系统已经过改进，能够根据“梦工场”的硬件要求作出最快速的反应，使得软件开发商感觉更顺畅、更方便。

日立(HITACHI)

“梦工场”的中央处理器采用日立的SH4多层分散处理芯片。世嘉和日立为了大规模提高该芯片的浮点运算能力花费了不少心血——浮点运算能力是决定3D画面质量的关键。“梦工场”现在使用的CPU，其浮点运算能力是目前奔腾Ⅱ 333的四倍。

日电(NEC)

为“梦工场”度身定做的POWER VR3D处理芯片的第二代产品，好比“梦工场”坚实的肌肉。该芯片由日电和VIDEO LOGIC共同开发，每秒的多边形处理能力高达300万以上，具有强大的功能。

POWER VR2的技术已超越了目前、甚至是即将诞生的所有的图形处理芯片、NEC试图以此证明自己才是世界上最出色的芯片设计商。

雅马哈(YAMAHA)

雅马哈为世嘉提供了专业的、即时处理的3D音响芯片，这块芯片比其他次世代主机中所有音响处理器加起来的能力还要大得多。世嘉同时也和雅马哈合作开发了“梦工场”专用的高速光盘驱动系统，该系统会根据游戏软件容量的大小，自动调节速度，以达到最高效率。

软件 SOFTWARE　钢铁的意识与魔力的支配　『奥伽战争』将再度燃起

本刊讯　由QUEST公司所原创的著名S·RPG“皇家骑士团”系列的第三部作品“皇家骑士团3”将于今年秋天在N64登场。

该系列的前两部作品是在SFC主机上推出的，均获得了极大的成功。96年推出的而代至今仍停留在日本的排行榜上。此次的“3”则采用类似于一代的战斗方式，只不过将地图画面的半实时制改为回合制，有些象SS的“光明力量3”，战斗单位的编制则与一代一样。这似乎与当今“实时策略”的潮流不符，但谁能说得清QUEST的制作者们葫芦里卖的什么药呢？

这款作品是QUEST的制作人员被SQUARE挖角之后的第一部作品，而被挖走的就是二代的制作者。一向以“慢工出细活”著称的QUEST公司近两年来第一次发表作品的制作消息，不知是否想通过这部作品向玩友显示：我们并没有垮掉。希望这是一部将再度辉煌的作品。

杂谈 TALKING

喝万人奶的孩子最健康 世嘉开始邀请“奶娘”

本刊讯　目前已经有不少厂商发表了自己对世嘉新主机“DREAMCAST”的加盟情况，这都是“DC”成功最重要的保证。下面请大家看看这些厂商的发言：

ASCII：已经开始游戏的企划，有关发售的工作正在讨论中。

ATLUS：已经预定加入，正在进行游戏的开发。

IMAGINEER：正在进行讨论。

ENIX：静观中，要根据普及的台数来决定是否参加。

CAPCOM：正在考虑参加。

CLIMAX：已经预定参加，正在研究说明书中的软件。

GAME ARTS：没发表意见。

光荣：正在进行软件的开发，几部作品都在开发。

KONAMI：正在进行讨论，具体的开发还没有定下来。

COMPILE：正在企划“DREAMCAST”的软件。

SQUARE：还没有预定参加，视今后的发展再进行讨论。

CHUN SOFT：虽然没有决定，但想在新主机上发售“街”的续篇。

HUDSON：正在准备之中，还没有到发表游戏的阶段。

BANPRESTO：已经进行了企划，正在讨论有关参加的事情。

HUMAN：很期待 DREAMCAST，正在讨论参加的事儿。

如上，多数厂商都表示对新主机感兴趣，有些积极的厂商，象光荣、CHUN SOFT、ATLUS 已经开始了开发工作。光荣竟然在开发好几个软件，看来 DC 的进展令人满意，比 SS 刚推出时的软件支持情况要好。只有 SQUARE 和 ENIX 还拿着大牌的架子，一句“看看再说”，将他们“只要有我，你的主机就能卖出去”傲慢嘴脸暴露无疑，令玩友们十分着急。

大牌软件商是一部主机成功最主要的因素，软件是统治业界的时代早已经进入成年期了，还想恢复硬件商之上的人士，就要与清末“反清复明”的志士一样无法顺应历史潮流了。没有万众期待的畅销软件，或者软件涉及面窄，主机只能卖给“死党”，世嘉已经数次在软件方面吃亏了，如果这次仍走老路，说下场是“覆灭”一点也不过分。软件商就象“奶娘”一样哺育着初生的主机，而这次能否拉拢到这两个“奶水充足且甜美”的软件商，将直接影响新主机在玩友们心中的判断，希望这次世嘉走运。

这是全体电玩迷所愿意看到的结果。

硬件 HARDWARE

你也袖珍，我也口袋 掌机市场竞争激烈

本刊讯　在家用主机竞争的平行线上，掌机的竞争也越发的激烈。自从前一段时间有消息说 BANDAI 要推出一种全新的掌机，SCEI 又发售对应 PS 主机的掌机，任天堂也将 GB 彩色化（本刊第四期曾经报导过）。一时间，掌机似乎比家用机的竞争还要引人注目。

最近，由传来 SNK 公司将推出自己的掌机，看来今年是游戏主机的“大诞生时代”。

SNK 新掌机的名字为“NEO GEO POCKET”，意为“袖珍 NG”。采用 16bit CPU，八级灰阶黑白液晶屏幕（160×152dot），内有时钟、日历、星座运行、电池记忆等机能；最重要的是可以与世嘉的新主机“DREAMCAST”连接，互换游戏数据。比如，玩格斗游戏时，可以在“袖珍 NG”上培育角色，再到“DREAMCAST”上使用，或者在“DREAMCAST 上玩 RPG，然后到“袖珍 NG”上去找特殊道具，还可以实现网络功能。这都将对游戏发式产生革命性的影响，“袖珍 NG”也许能为“DREAMCAST”成功起到一定的作用。

“袖珍 NG”将于 10 月份发售，预定售价为 6800 日元（约合人民币 400 元）。同时发售“袖珍 NG”版的“格斗之王”（不知“KOF”将来还有没有 GB 的份），到明年春天将有 15 款游戏对应“袖珍 NG”。

由于版面所限，详细报导请参看以后杂志的介绍。

“袖珍 NEO GEO”简介

名　称	NEO GEO POCKET
基本性能	16bit CPU 液晶屏幕 2.6 型、160×152dot、八级灰阶 系统软件、世界时间换算、日历、星座占卜 内置电池记忆 使用五号电池两节 可持续游戏约 20 小时（使用碱性电池时）
尺　寸	122 mm（宽）×74 mm（高）×24 mm（厚）
重　量	约 130 g（加上电池时约 160 g）
机体颜色	7 种颜色
外部端子	连线通信端子 耳机端子 外接直流电源端子

软件 SOFTWARE

『孩儿们，跟我一起上！』 前导即将推出『西游记』

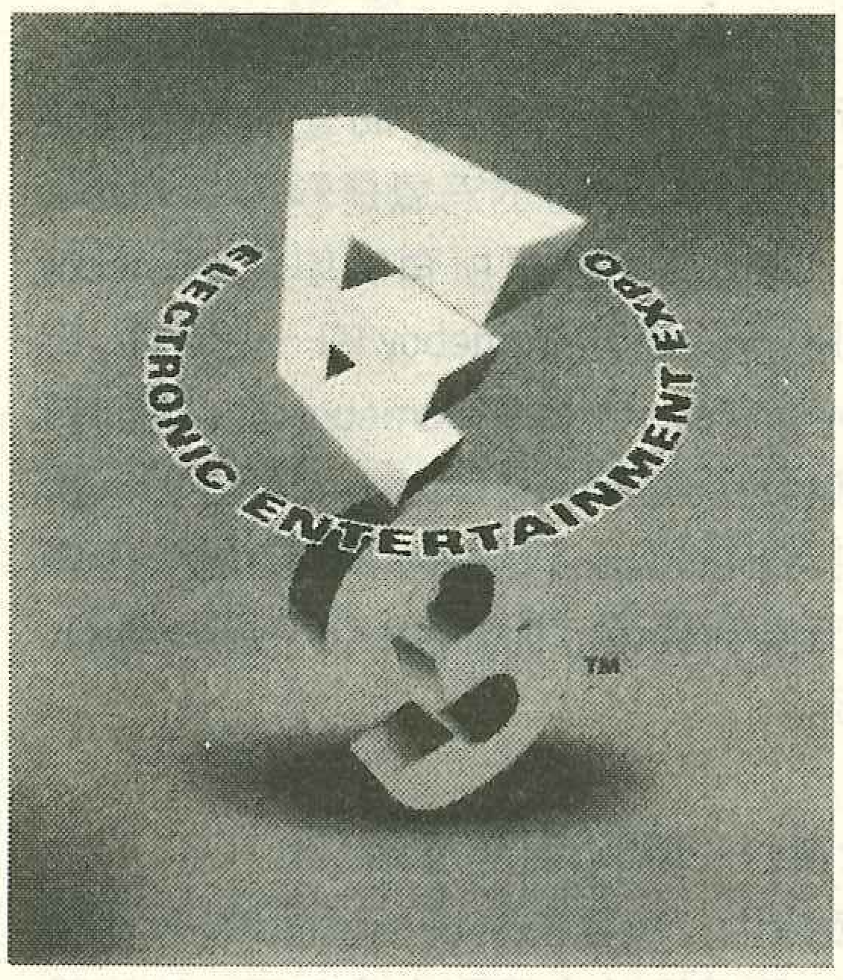
本刊讯（记者：苗子）　本月，前导公司将推出经过一年多时间制作的“西游记·齐天大圣”。

“齐天大圣”是前导公司玻璃瞳孔工作室 97 年 4 月开始开发的游戏软件，是前导目前投入力度最大的一个软件。“齐”是前导“西游记”系列游戏的第一部，选取“石猴出世”到“大战巨灵神”一段剧情改编完成。游戏主体采用的是类似“DIABLO”的多人动作 RPG 模式，在“水脏洞”、“地狱”、“龙宫内”的若干个战斗关内进行。而“大战巨灵神”则表现为 3D 即时、间接格斗（有些象“FF7”的战斗画面），在 3D 加速卡支持下会有瞬息万变、气势逼人的效果。与通常的多人 A·RPG 不同的是：主角孙悟空可以最多率领 3 只小猴共同参加战斗，小猴还可以进行培养，令战斗更加需要熟练的技巧。游戏中还融入了建造建筑的经营成分。而主角共有金、木、水、火、土五只猴子可供选择，并与道具、魔法系统共同构成独特的“五行生克”的原理。

“齐天大圣”中运用了许多新技术，表现 3D 的游戏环境。支持联网对战及 3D 加速卡，使用 MMX166 以上机种，游戏效果将更加出色。笔者曾经看过该游戏的主创尹龙先生所作的演示，游戏的整体构架及美工水平都体现前导目前的制作水平正日臻完善，此游戏将开创国内同类之先河，其意义影响将是很大的。

另据悉，前导的另一款 RPG 作品“格萨尔王传奇”将于 8 月推出，这是一部史诗式的游戏，根据藏族史诗“格萨尔”改编，此类游戏在国内也是一个空白。

来自美国的新闻及特报



本刊特约驻美记者：叶展

E3日记

E3是Electronic Entertainment Expo的缩写，即电子娱乐展，这是美国最大规模的有关电子游戏及其相关产业的展览。今年的E3展，就将在美国南部佐治亚州的亚特兰大市举行。

E3从内容上看可分为三大部分：Exhibit，Workshop和Conference。Exhibit就是指一般所谓的展览，Workshop是一系列研讨班，Conference则是指较小规模的讨论会。由于这些研讨班和讨论会的主持者都是各公司的头头，所讨论的内容涵盖了游戏业的各方面，因此对从业人员来说是一次绝好的机会，可以听听业界大佬们的经验之谈，并在研讨会上结交些业界的朋友（互相交换片子啦）。就此次E3来说，共有9个研讨班，40个左右小型讨论会。讨论会又分为7个不同组，每组有不同的侧重，分别为：商业策略/业界趋势，最新技术发展，游戏开发，网上游戏/INTERNET，游戏销售/零售，市场/广告策划，财务/资金支持。笔者此次有幸参观这一盛会，并参加3个研讨班和6个讨论会，真正亲自深入到现场，向国内玩家们报道一些业界的情况和所见所闻。

5月26日下午，飞机从芝加哥起飞，经一个多小时的颠簸，降落于亚特兰大的Hartsfield机场，一下飞机，热风扑面，好热！乘地铁直奔旅馆，一路所见，树木参天，蓊蓊郁郁，果然是南部景象，与北部不同。

5月27日，E3还未正式开馆，一系列研讨班就已预先举行。从早上8:30到下午6:45，时间表都排满了，真是紧张。笔者从9个研讨班中选了3个参加。第一个研讨班的题目是："Developing a Business Plan for an Interactive Media Company"，主要是讲一个交互媒体公司如何确定大政方针，如何制定长远规划等等，属于商业决策/策略方面，这对有志于自己开办公司自己创业的人非常重要。第二个研讨班题目是："MaximizingPublic Relations As a Component of the Product Makreting Mix"，其内容涵盖了游戏广告企划和公共关系等方面，着重于游戏公司如何和电视/报刊业建立联系，如何利用电视/报刊/Internet为自己的产品进行广告宣传。最后一个研讨班是"Interactive Software Market Research Revealed!"，是最为枯燥的一个，大把的数据，图表。笔者中途就退场了，转去了另外一个研讨会。其实，那些看似枯燥的数据/图表价值连城，因为一个正确的决策必须建立在对市场的正确认识上。在美国有专门的市场分析公司用各种方法去获得这些宝贵的数据，笔者在E3展上看到薄薄的一本调查报告的售价是2500美元，快2万人民币了，一般是大公司去购买这些报告。

休息时间里从走廊的玻璃窗望下去，工人们还在紧张地忙碌着，展馆还刚刚有个雏形。其时已经是下午4点多了，估计他们得干到夜里了。

难忘时刻(一)Keynote——大佬们畅谈游戏业发展动向

5月28日上午，E3正式开馆！人潮涌动，奔向举行Keynote的会议厅。此次主办者邀请了任天堂美国分公司主席霍华德·林肯，SONY美国分公司（SCEA）执行副总裁兼COO(Chief Operating Officer，不知是否可翻译成首席执行官）Kazuo Hirai，Electronic Arts的主席兼CEO(Chief Executive Officer) Lawrence F. Probst III，Interplay的创建者兼CEO(Chief Executive Officer) Brian Fargo和Microsoft负责游戏方面的部门副总裁Pete Higgins。这些都是游戏业重量级选手，说话举足轻重，他们坐在一起畅谈游戏业的发展动向，这可要好好听听有什么名堂！

主持人先向听众们简单介绍了坐在主席台上的大佬们（实际不用介绍人们也都认识他们）。然后采用坐谈的方式，就目前业界面临的几个问题展开讨论。这几个问题包括如何拓宽游戏的对象群，即如何为更广泛年龄段和女性设计游戏；技术与游戏内容的关系，各公司对技术发展的不同态度；各公司对网络游戏发展的不同态度等。

首先主持人问各大佬们，他们认为目前游戏业面临的最大挑战是什么。各大老们一致认为如何找到/搜罗/培养真正有创造力的游戏设计者是目前第一要务！！因为创造力对游戏业的发展是至关重要的。

在拓宽游戏的对象群方面，一方面，大佬们认为目前的游戏的广度和深度都比以前提高了，游戏的对象群也在不断扩大，突破了一些年龄段的限制和性别的限制。但另一方面，他们也承认这些还很不够。游戏还远远不是一种广泛普及的娱乐活动。

任天堂美国公司主席林肯认为80年代的玩游戏的孩子现在已经成人，而他们已经将游戏视为多种娱乐方式中的一个，并将其作为自己生活方式的一个组成部分。统计表明成人玩家越来越多，就是这个原因，因为在他们成长过程中受到游戏文化的熏陶。目前游戏也有了一些女性玩家，但很重要的针对女孩的游戏市场就长久被忽略。

微软的Higgins着眼于PC游戏市场，他认为开发游戏大市场(mass market)是十分重要的。大市场的意思是要将游戏发展成象电影一样的"全民运动"，现在已经被业界当作最火的新词汇了。另外他还特别强调网上游戏对拓展游戏对象群的重要性。他认为网上游戏的人与人交流方面的特性有助于吸引更广泛的玩家。

卢卡斯艺术公司的Sorensen对目前PC机降价的势头表示欢迎。他认为随着低于1000美元的廉价PC的出现，有助于PC游戏更广泛地进入家庭。另外他对5岁以下儿童也开始玩游戏感到高

兴(即有针对5岁以下儿童的游戏了)。

SONY美国公司的副总裁更举出"Deer Hunter"(猎鹿者)的例子,这个游戏老少男女皆宜,在市场上销路极好,同时其开发成本极低。这个猎鹿游戏已创了经济上的奇迹。

谈到技术发展的前沿,任天堂仍是老调,强调技术固然重要,游戏内容才是根本。而PC界的几个人对技术就有更积极的态度,大概因为他们都是搞软件的吧!对一个软件公司来说只有不断采用最新技术才能立足。而对任天堂这种硬件的大公司来说,已有的游戏机庞大的装机量有时反而是一种包袱吧,它制约着新技术的采用和新机种的推出。因为新机种推出后就得代替旧机种,而只要旧机种没有到山穷水尽的地步,一般不会只为了新技术的好玩儿就将其淘汰。另外向下兼容性问题一直被游戏业(游戏机厂商)忽略,现在则越来越引起注意了!

对网络游戏的态度,也是PC业的人和游戏机业的人观点截然不同。微软的Higgins认为人们普遍低估了网上游戏。他说虽然现在玩家玩网上游戏还不多,但网上游戏总有一天会统治游戏业。

SONY对网上游戏的态度也是消极的。在他们的商业模式中还没有考虑到将网上游戏作为游戏机发展的一个重点,目前还是抱着等着瞧的态度。

EA的Probst则披露虽然EA在网上游戏方面运行得不错,但维持网上游戏的硬件设备和服务成本惊人,目前还很难赚钱。

最后是林肯再次强调游戏大市场(mass market)的重要性,他更强调游戏业已经发展成和电影业同等规模的娱乐产业,而且必将在不久的将来超越电影业。

听了Keynote,感觉有些失望。看来Keynote只是泛泛而谈,哪个家伙会将自己公司真正机密的商业策略和对市场的深思熟虑轻易泄露出来,因此Keynote也只是泛泛而谈而已,没什么重磅炸弹之类的东西。而且重要的是人们怎么做而非人们怎么说。

Keynote刚结束,一系列小型讨论会又开始了,这自然不能错过。直到中午,在讨论会的间隙,才第一次抽空到展览大厅走了走,于是:

展馆印象(一)到E3才知道见识浅,到E3才知道身体不好!

在国内时,曾听说过这几句话:到北京知道官小,到广东知道钱少,到海南知道身体不好!颇有些幽默,现在套用于此。只有亲自在展厅里走走,才能真正理解为什么E3被称为美国最大规模的电子娱乐展。一是展馆面积极大,分东西两个主大厅。西厅主要是电视游戏机及软件展区,东厅是PC游戏展区,还有些公司的展馆在走廊上。二是参展公司众多,中大规模的游戏公司基本都来了。日本方面象KONAMI,CAPCOM,NAMCO和TECMO等都有规模不小的展台。三是展台布置别出心裁,各公司使尽浑身解数,声光电结合,整个展厅气氛热烈火爆。象KONAMI的展台,为了配合"Metal Gear"的推出,展台设计成圆形封闭式要塞,四面高墙,入口高台上安置着机关炮和雷达,有着迷彩战斗服的人员在高台上来回巡逻。

看到这么多世界级的大公司,看到这么多优秀的游戏作品,这么多出色的展台设计,不由得长叹一声,自愧见识浅薄了。是为见识浅。而身体不好是指:E3展上公司多,资料也多,印刷精美,令人爱不释手,不一会儿就塞满了三大包,也有几十斤吧!肩背手提,在人海中挤来挤去,不一会儿肩酸手疼,不由得慨叹:参观E3没有好身体可不行(还要练就一双铁脚板)!

展馆印象(二)任天堂的小玩艺儿

任天堂的N64在亚洲的销售差强人意,在美国势头却越来越强劲。据分析家预测今年很可能成为任天堂年。因此美国分公司的主管们也笑逐颜开。此次E3展,任天堂的展馆规模庞大,花样众多。在展览会上唱主角的是"塞尔达64",彩色Gameboy和"口袋妖怪"。"塞尔达64"现在已被一致公认为杰作,任天堂希望通过它进一步推动N64的销售,再上一层楼。宫本茂接受采访时承认"塞尔达64"的完成度已达到95%,今夏就可完成,今年11月份销售(正赶上圣诞节等销售旺季)。宫本茂说在现有的技术条件下,这是他迄今最成功的作品。在任天堂的展馆,最吸引人的其实还是任天堂的一些小玩艺儿:象千呼万唤始出来的彩色Gameboy。彩色Gameboy将有三种显示模式,10色/32色/56色。使用两节AAA电池供电,可持续使用10小时,最好的消息是彩色Gameboy和旧的Gameboy向下兼容,即可使用原来所有的单色Gameboy游戏。这样就保护了玩家的投资。还有Gameboy的一些附件,如Gameboy camera和Gameboy printer,可接在Gameboy上,即时摄像打印。展厅里有工作人员拿着全附武装的Gameboy到处给人摄像,然后由Gameboy的单色打印机打出,送给人们作为礼品。口袋妖怪也出现在会场,准备正式登陆美国,围观的人们一层一层的,争着和憨态可鞠的怪物合影。

展馆印象(三)世嘉——明年见(等着瞧!)

与任天堂和SONY的展馆相比,世嘉的展馆不仅面积小(比任天堂和SONY起码小了1/3),而且没什么吸引人的东西。这也难怪,土星奄奄待弊,即将完成其历史使命。新主机又没在E3展上公开展出。难怪如此冷清!不过明年世嘉将有重大行动——即新主机将正式发售。

想来明年的E3展上,世嘉的展馆该是另一番景象了吧!而现在世嘉只能对大家说等着瞧了!

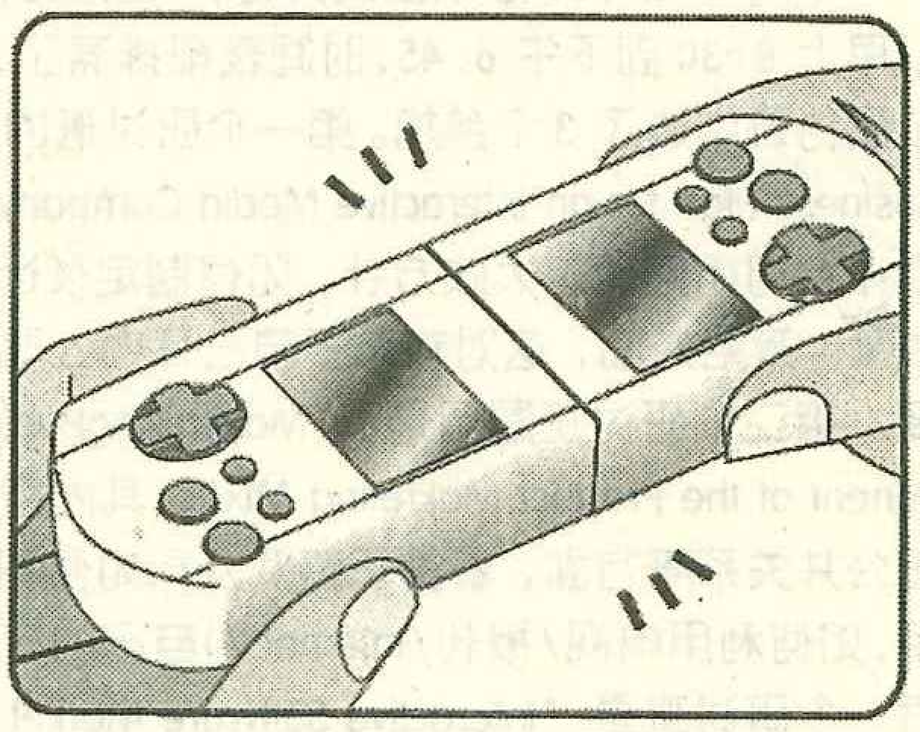
业界新闻(一)

世嘉的新主机——Dreamcast最后的赌注和最新的希望

虽然没有在E3上正式公开展出,但所有与会者都从展览会每日特刊上一睹了世嘉新主机的风采。世嘉新主机将于1999年秋在美国正式发售。新主机的英文名字是:Dreamcast是由dream和broadcast两个词组合而成。此次是世嘉联合Microsoft和YAMAHA,NEC,Hitachi等大公司共同推出新主机,显示业界合作/联合的趋势。

从照片上看,新主机很多地方借鉴(抄袭)了N64的设计,如主机上有四个手柄接口,手柄的形状等。主机的色调也一反世嘉的传统,采用科技白,衬着红色的标志,感觉亮丽。

特别引人注目的是:新主机的内存卡本身就是便携机(其正式名称为VMS,Visual MemorySystem)。内存卡上有按钮和液晶显示,可插入新主机巨大的手柄,存储游戏进度。内存卡可两卡对接,互相拷贝信息。



新主机综合了家用游戏机,PC和互联网技术,内置网络功能。世嘉准备在新主机发售之时同时推出家用游戏机上第一个真正的网络游戏(就我估计,应该是类似于"Ultima Online"类型的游戏)。

新主机采用128位200MHz主频的Hitachi SH4 RISC芯片,据说速度4倍于奔腾II。NEC提供了第二代Power VR技术,3D能力是每秒300万Polygon。YAMAHA提供了高速CD-ROM技术和3D音响。微软负责操作系统和开发工具,新主机使用Windows CE操作系统和DirectX技术。

据传新主机正式发售时,将会有10到12款游戏随同发售。1999年圣诞节前游戏数量将达到20到30个左右。世嘉准备在新

主机发售前投入1亿美元(数额令人怀疑,但却是白纸黑字印在那的)进行广告轰炸,声势不同寻常。

新主机的发售是世嘉在家用游戏机市场上的存亡之战,可以说是最后的赌注。因此世嘉才不遗余力,志在必得!但问题是家用游戏机市场虽大,但却绝对容不下三个主机,总有人要被淘汰出局。

很有些人不看好世嘉新主机!

展馆印象(四)SONY——既得利益者

作为游戏机市场争夺战的暂时胜利者,SONY此次参展也是不敢掉以轻心,兢兢业业地布置展馆,要显示自己的王者之尊,意欲巩固既得利益,稳中求进。硬件方面没什么新东西,"Playstatin 2"更是没信儿。新游戏倒有不少,SONY还别出心裁地将六个最新游戏分散布置到自己展馆的各部分,玩家去领一张地图,地图上有各游戏所在位置。玩家需找到游戏后,试玩一下(旁边还有专人解说),然后工作人员会贴一个不干胶的贴纸到地图上。玩完六个游戏,地图上有了六个贴纸,可去柜台处换一件Playstation的T恤衫。笔者时间有限,一看每个游戏前都是一队人,心想何时才能玩遍六个游戏,算了吧!不过最引起笔者注意的是Playstation上的一个小恐龙游戏。这个游戏跟马里奥64属于同一路数,3D图象效果极好,与N64上的游戏一般无二。笔者以前听人(也看到有些文章)说Playstation的3D功能和N64的3D功能的差距并没有人们想象的那么大(言下之意是N64也不过如此)。今观此游戏,信然!看来Playstation的编程人员已快将其性能吃透了吧!

作为目前游戏业的老大,SONY时刻摆出一副至尊的样子,出手也阔绰,居然还提供免费午餐。在展馆里搭了平台,天桥。从入口处向工作人员领张餐券,上得平台,一边是小餐厅(业务相关人员专用),自助餐(有各式西餐和酒水),另一边是十几台Playstation一溜摆开,让一般玩家边吃边玩(不怕咽着么?)。笔者拿着盘子乘满食物,一看Playstation前早没地儿了。于是向前走,天桥悬空和其它平台相连,站在天桥上俯身下望,整个展馆尽收眼底,真是占尽地利!

难忘时刻(二)

第一届"交互成就奖"(Interactive Achievement Awards)颁奖晚会

游戏界的奥斯卡奖——"交互成就奖"第一届颁奖晚会在28日的晚上举行。笔者研讨班刚刚结束,顾不得吃晚饭就匆匆赶赴晚会大厅。大厅里已经有不少人,大屏幕上播放这各种游戏的演示画面。每把椅子上放了一本手册,里面是各项入围作品的简单介绍,而大奖究竟归入谁家则由今晚各主持人宣布。翻开看了看,首先是奖项的划分:

大奖分两组:单项技术奖和整体内容奖。单项技术奖中又分为:音乐/音效杰出成就奖,软件工程杰出成就奖,艺术/图象杰出成就奖,交互设计杰出成就奖。单项技术奖主要是为表彰某一技术领域的成果。而第二组:整体内容奖,分网上游戏,PC游戏和游戏机游戏三组,除网上游戏外,PC和游戏机游戏组再按游戏类型(Genre)划分,较为玩家所熟悉。分别为:年度最佳PC动作游戏,年度最佳PC策略游戏,年度最佳PC冒险类游戏,年度最佳PC飞行摹拟游戏,年度最佳PC角色扮演类游戏,年度最佳PC体育游戏;年度最佳Console(电视)动作游戏,年度最佳Console冒险游戏,年度最佳Console格斗游戏,年度最佳Console赛车游戏,年度最佳Console角色扮演类游戏,年度最佳Console体育游戏。最后是年度最佳PC游戏和年度最佳Console游戏两项大奖。最究极的大奖是年度最佳游戏(包括PC和Console)。(注:另有些无关紧要的奖项此不赘述,如什么教育软件等)。手册中还有颁奖人的介绍,象Electronic Arts的创建人霍金斯,ABC的著名女记者兼撰稿人等。最令人惊诧的是专门有一页介绍Mario的设计者宫本茂,他被授予名人奖(Hall of Fame)。心下泛疑:不会把这老兄从日本请来吧?

颁奖晚会定于7:00举行,但不知为何直到7:30才正式开始,笔者心中暗骂:早知道就先吃饭去了,不爽!不过不爽的事还在后面,此处不表。

颁奖晚会正式开始,照例是领导讲话,不过此处的领导大都言简意赅,且妙语联珠。先是交互艺术与科学委员会(Academy of Interactive Arts and Sciences,缩写为AIAS)主席致辞。交互成就奖的设立就是由他们牵头发起的。然后是交互数字软件协会(Interactive Digital Software Association,缩写为IDSA)的总裁致辞,IDSA是E3展的发起者和主要组织者。然后授奖正式开始,一如奥斯卡制式。所有的入围作品的开发人员走上侧台,颁奖人先将此项所有入围作品介绍一番,然后说:"the award goes to……",大喘气,然后卖关似地撕开信封,重复,"goes to……",停顿,最后"某某"才出口。得奖者从侧台走向主台,接收奖项。

首先是专项技术奖。"Parappa the Rapper"(啪啦啪的节奏者)摘取了音乐/音效奖和交互设计奖。这点在意料之中,因为现在游戏业抄袭和模仿越越越多,看看有多少类似"Doom"的射击游戏,多少类似"Dune"的即时策略游戏。而"Parappa the Rapper"能另僻奚径,形成自己独特的风格,实属不易。"Riven:The Sequel to Myst"(裂缝:神秘岛续篇)摘取了最佳艺术/图象奖。N64上的"GoldenEye 007"(黄金眼007)摘取了软件工程奖。(笔者对这个软件工程奖怀疑最大,这是怎么评出来的?软件工程是一个公司内部的东西,不象一个游戏的图象/音乐/交互性,这些都是可用一定外部指标衡量的。软件工程在游戏开发中的应用,涉及极为复杂的各方面,象项目进度管理,项目组织,软件成本/质量控制等等等等。各公司对这些敏感的东西一般都密而不宣,决不会将自己的成功之道昭示众人)

接着是整体内容奖,"Ultima Online"摘取了最佳网上游戏奖,"GoldenEye 007"摘取了最佳Console动作游戏奖,"Final Fantasy Ⅶ"(最终幻想7)得了最佳Console冒险类游戏和最佳Console RPG游戏两项奖(其实冒险游戏的分类是很模糊的,本来美国市场是没有纯RPG游戏的,他们把类似动作RPG类的游戏和解密类(如:Myst)统称冒险类。直到去年Square的"FF7"大举登陆美国,美国市场上才真正把RPG游戏作为独立的游戏类型(Genre)。

因此笔者认为再将RPG游戏放到冒险类游戏中已经不妥,不知指导委员会这次是怎么想的。大概是第一次评奖,比较仓促吧。)代表"FF7"接收奖项的是个小胡子,不知是不是大名鼎鼎的坂口博信。颁奖者飞快地念了一下此人的名字,笔者对日文一窍不通,对日本人名的这种英语发音更一筹莫展。此处只好存疑了。

台下有不少Square和Nintendo美国分公司的雇员(穿着Square Soft或Nintendo的T恤衫,一看便知),每当自己公司的游戏获奖时,就大声叫好,好象互相较劲一样,好家伙,Console之战持续到这来了。值得注意的现象是:很多雇员都是黄皮肤黑头发,笔者好奇地和一个Square的家伙攀谈起来,原来他们是在美国出生的日本人(ABC,是America Born Chinese,美国出生的中国人;他们该算ABJ,America Born Japanese),所以英文很好。(其实他们就是美国人了)他们的工作是负责游戏的质量控制(所谓质量控制,听起来冠冕堂皇,其实就是测试游戏,试玩游戏。但大规模的公司做什么都要按一定的规矩,所以连测试试玩都做得非常正规,写大量的文档等等。其实这活挺不错,公司给你钱玩游戏,空闲了还上E3展转转)另外笔者想Square和Nintendo雇这么多ABJ也有道理,他们可作为美国和日本本土工作人员沟通的桥梁,虽然从事的工作较为低级,作用也不可低估。

Console最佳格斗游戏被一个从没听说的N64上的摔角游戏夺得。更加另笔者目瞪口呆,大概美国观众的口味与我们不同吧。Console最佳赛车游戏得主是"Diddy Kong Racing"(金刚迪迪赛车)。最后年度最佳Console游戏为GoldenEye 007所得。

PC 组方面，"Quake Ⅱ"(雷神之槌 2)摘取了年度最佳动作游戏。年度最佳策略游戏奖为"Age Of Empires"(帝国时代)和"Starcraft"(星际争霸)所共享。分别代表两个游戏开发小组的受奖人(同行兼对手)在台上友善地握了握手。年度最佳冒险类游戏的得主是"Blade Runner"，这个游戏的图象质量也是很好的。笔者曾在计算机图形学杂志上看过介绍其的专文。年度最佳飞行摹拟游戏是微软的"Flight Simulator 98"。年度最佳体育游戏的得主是"FIFA Road to World Cup ' 98"(FIFA 足球 98·通向世界杯之路)。最后"Starcraft"摘取了年度最佳 PC 游戏大奖。

最后的奖项是年度最佳游戏，N64 上的"GoldenEye 007"出乎意料地战胜"FF7"，"Quake Ⅱ"，"Riven"等强劲对手，夺得这一大奖。游戏的开发负责人上台发表即时谢词。此人身梁短小，梳着小辫(一付所谓艺术家的架式)，讲话拖泥带水，女里女气，台下不时发出哄笑声。

随后大厅的灯光暗了下去，大屏幕上开始播放宫本茂的介绍，他童年时的几幅照片，说他小时候经常拿着手电筒到下水道里乱转，并以此为乐。然后简单回顾了他在任天堂这十几年来的作品，从 FC 起，到 SFC，到 N64。屏幕上出现了早期的大金刚，马里奥的那些粗糙但温馨的画面，耳边响起那熟悉的单调的八位机/十六位机 Mario 背景音乐。观众席上响起一次次怀旧的狂热的掌声，游戏业的老兵们沉浸在对往昔黄金岁月的美好怀念之中。大厅的灯光突然打亮，主持人指向侧门说道："有请宫本茂"。大家原都以为只是放放录像而已，此时喜出忘外，全场起立，热烈鼓掌，人头攒动，大家都想看看这位游戏界的传奇人物的风采。宫本茂笨拙地走了出来，无数闪光灯闪动。笔者掏出自己的 Olympus 就按快门，没动，再按，还是没动。一看，没卷了。大怒，身上又没带多余的卷。唉，谁让自己刚才泼水似地照完了所有胶卷，真是遗憾！宫本茂接受了名人奖，挨到讲台前致谢。他掏出一张纸，结结巴巴地用怪异的口音念起了英文，内容无非是一些俗套，说要再接再励之类。名人奖是由指导委员会成员选出(其它奖项都是由所有有投票权的会员选出的)，用于表彰在游戏界作出杰出贡献，对游戏界具有巨大影响力的人士。宫本茂简短致谢后，起身退场。全体与会者又自发地起立鼓掌欢送。

颁奖晚会的高潮到此结束。

笔者的整体感觉是：这种评奖在日本早以有之，只不过在美国还是第一次。这是第一次由美国的游戏业界正式设立，评选，颁发的大奖，显示出美国游戏业的发展已经日臻成熟，有了必要和也有了可能效法电影业来设立这个大奖。之所以称之为游戏业的奥斯卡奖，主要是因为奥斯卡奖也是美国人搞的东西，以美国电影业界为主。这个奖也主要以美国游戏业界为主，以美国观众的口味为主。但由于日本是游戏产业第一大国，很多方面都必然要受日本的影响，而且随着美日游戏业的交流的日渐紧密，这项大奖也必然要越来越多地反应日本及其它国家的游戏产业，将有可能成为游戏业界的权威的奖项。当然由于是第一次，许多方面都有待改进，象奖项的设立有的欠合理，另外组织工作也有部分欠缺。

5 月 29 日，这天才真正有时间到大厅里去仔细参观。为此牺牲了上午的讨论会。

展馆印象(五)游戏界第一封面女郎

虽然 Nintendo 和 Sony 的展馆面积最大，但最火爆的还要算 Eidos 的展馆。原因是 Eidos 拥有目前游戏界最炽手可热的大明星－号称游戏界第一封面女郎的劳拉·克劳夫特。28 日是有一个真人扮的劳拉，身材高挑，曲线玲珑，穿戴一如游戏，摆姿势和观众照相。展台前简直是万头攒动，年轻的游戏老兵们，那个不想和自己的偶像合影，一个个争先恐后。Eidos 的职员不得不费力地维持秩序。笔者一向不爱凑热闹，此时也被这热火朝天的气氛所吸引，也排长队照了一张。29 日是一帮漂亮姑娘在台上向台下"抛绣球"——抛 Eidos 的 T 恤衫，台下狂呼乱叫，千手摇摆，姑娘们只管向远处抛去。不一会存货已磬，Eidos 的职员又火速运来几箱救急。30 日则更有趣了，由大屏幕上的虚拟劳拉(实时三维图象，能根据情况改变姿势和表情)回答观众问题(肯定有人在什么地方的麦克风前代疱，不过也很有意思)。最有意思的问答是，一个家伙问了一堆其它问题后，问道："My last question is: will you marry me?"(我的最后一个问题是：你能嫁给我吗？)屏幕上的劳拉仿拂迟疑了一下，答道："No! I never date real people!"(不行！我从不和真人约会！)。台下这位作态伤痛欲绝"啊！"。台上负责主持的漂亮小姐安慰道："Don't worry! I'll marry you!"(别伤心，我嫁给你！)台下这位更加作惊诧状，"Oh! My God!"(天哪！)。会场又是一阵轰动。

笔者细思，劳拉这么火爆是有其原因的。当笔者第一次看到"Tomb Raider"(盗墓者)这个游戏时(一代)，觉得这个游戏图象很糟糕。尤其是主角劳拉，Polygon 很少，很生硬。尤其是广告上的劳拉，和其它游戏广告上的人物比起来，更显得粗糙，不细腻(主要原因就是 Polygon 用得太少)。但万万没想到几年之内劳拉竟红成这样，而其它许许多多游戏人物则早被人遗忘了。劳拉的成功(这个角色设计的成功)就在于两个方面：(1)从心理学方面看(事先声明：笔者毫无心理学训练，以下分析纯粹是一时之感)，时至今日，虽然游戏的类型和内涵都有了一定的发展。但游戏的主要"观众群"(玩家，或更限定一下，铁杆玩家，Otaku)，还是年龄 15 到 25 岁的单身青年男性。这一部分年龄段组成游戏业的铁杆玩家。仔细分析他们的生活模式，可看出，除学习工作外，由于很多时间投入到攻关中，社交活动自然就会较少(加之单身)，生活圈子较小，和女性接触也较少，较会幻想(游戏就是幻想世界)。因此，劳拉这种成熟的强势女性，很容易吸引这部分玩家，引起他们的共鸣，成为他们的偶像。(2)从角色设计方面上看，劳拉所使用的 Polygon 较少，较粗糙，但同时她的设计是很有个性的，她的个性使她外形的欠缺(棱角)成为她特色的一部分，突出了她有棱角的强势形象。

展馆印象(六)Square 的小影院

Square 这次是由其美国分公司 Square Soft 出面参展。耐人寻味的是：Square 的展馆就是 SONY 展馆的一部分(包含在 SONY 的展馆范围内)，显示出两公司亲密无间的伙伴关系，但同时会上又传出 Square 和 EA 合作的新闻。

Square 的展馆较简单，主体是一个小影院，放映 Square 最新的几个游戏的 DEMO，如"ParasiteEve"(寄生前夜)，"Bushido Blade 2"(武士之刃 2)，"勇敢的剑士·武藏传"等。看完退场时还有小礼品赠送。围绕影院外围的是这些游戏的试玩区，安置了一些 Playstation 供人过瘾。

笔者看了"PE"的片头动画，有几点感想："PE"是 Square 纠合美国好莱坞的三维动画制作力量完成的。宣传材料上印着：Parasite Eve = Final Fantasy Ⅶ + 好莱坞 DigitalArts。但从片头来看，虽然很有气势，而且是好莱坞的从业人员根据好莱坞的风格设计的，但其水平还远远不及好莱坞电影的水平。适时正巧美国国内正放映一部叫 Godzilla 的怪兽影片(估计不久也会作为"大片"被介绍到国内)，其场面跟"PE"有诸多巧合，如故事都发生在纽约，都有美国海陆空先进武器和怪兽(怪物)交火。看过电影后再看这段动画，觉得真是小儿科了。另外特别令人奇怪的是，Square 似乎在人物的三维模型的构建上还有些问题，片头动画中显示的主人公们的身体有明显的不自然的生硬的感觉，某些动作也缺乏重量感。看来游戏真正走向大制作还要有很长的一段路！

业界新闻(二)Square 和 Electronic Arts 两强联手:

Square 和 Electronic Arts 这两个世界上最大的游戏软件公司正式对外宣布建立"战略伙伴关系"。此举目的在于优势互补,增强各自在游戏市场上的地位。

两个公司将在美国组建 Square Electronic Arts, LLC 有限公司。公司将设在加利福尼亚州的 Costa Mesa。新公司将拥有所有 Square 新游戏在美国的独家发行权,包括将于 98 年发售的"PE","Xenogears"(异度装甲),"Bushido Blade 2"和"武藏传"。Square 将持有 70% 新公司的股份,EA 则持有 30% 股份。

更令人惊奇的是,两公司还要在日本成立 Electronic Arts Square, KK 公司(真是文字游戏!这次是将 EA 的名字放到前头了)。公司主要负责移植 EA 在美国和欧洲发行的游戏,试图打入日本市场,同时也会自主开发针对日本市场的原创游戏。EA 将持有 70% 新公司的股份,Square 则持有 30% 股份(也正好和 Square Electronic Arts 公司相反)。

成立合资公司的目的,是充分利用双方已有的销售/发行/开发/市场资源,优势互游同互相利用(?)。Square 是日本最大的第三方游戏软件开发商,EA 与 Square 联手有助于 EA 开拓日本市场。而 EA 是世界上数一数二(起码对美国和欧洲市场而言)的游戏发行商,这点被 Square 看在眼里。Square 的总裁提到和 EA 合作事宜时强调:"EA 在北美所建立的广泛的发行/销售管道是促使我们和 EA 合作的原因之一。我们希望利用其在北美的影响推动我们的产品的销售"。

目前的协议只包括 PC 和 Playstation 的游戏。但 EA 已承认将来其它游戏平台也将会被考虑。

剩下的唯一问题是:SONY 会不会吃醋!

业界新闻(三)万众期待的 Final Fantasy Ⅷ

新成立的 Square Electronics Arts 公司在周四播放了"Final Fantasy Ⅷ"(最终幻想 8)的片段(笔者事先没得到信儿,那时还在讨论会里听讲呢!以下文章根据展览会每日特刊的报导翻译成)。"FF8"还是同"FF7"一样,采取预先 render 好的 2D 图象作背景,并不是全三维的 RPG。

由于放像设备故障,放映会推迟了很长一段时间。

目前"FF8"的图片和动画已经出现在网上,有兴趣的读者可到 Yahoo 下输入"Final Fantasy Ⅷ"搜索即可得到相关网址。

总觉得"FF8"的角色设计怪怪的!

展馆印象(七)CAPCOM ——欲分 PC 游戏市场一杯羹

随着 PC 机的整体性能不断提高,Pentium Ⅱ 芯片的问世和三维加速卡的普及,PC 机成为一个越来越成熟的游戏平台。在摆脱往日 PC 游戏图像质量差,速度慢和操作性不好的恶名后,PC 游戏渐渐显示出与专用游戏机游戏分庭抗礼的趋势。一些老牌的游戏公司,一改往日只开发街机游戏和专用游戏机游戏的习惯,越来越多地将目光转移到 PC 游戏上。CAPCOM 在此次 E3 展上的表现,就充分说明了这点。此次 CAPCOM 在展览上分发的产品介绍手册,一共两本。一本是专用游戏机的游戏,一本是 PC 机的游戏。翻开看看,其移植到 PC 上的作品之多,前所未有。而且专门为 PC 游戏印一本介绍本身也说明了 CAPCOM 目前对 PC 游戏的重视。

所有 CAPCOM 的 PC 游戏都需要 WIN 95 操作系统和 DIRECT X。看来微软的 DIRECT X 已经越来越被人接受。另据消息 DIRECT X 6 马上就要推出了。

又,现在游戏的跨平台移植(cross – platform)已成了趋势,如"FF7"即将在 PC 上推出,许多原来在 PC 上的游戏移植到专用游戏机上。但这样一来有个问题,针对某一机种开发的游戏,在移植到其它机种上时,会遇到诸多不便。仅举两例:在 PC 上开发游戏,我们可使用面向对象(Object – Oriented)的方法去设计软件的总体结构。但要移植到专用游戏机上,由于目前专用游戏机上不支持 OO 编程或支持得不好,就得重新设计软件总体结构,费时费事。在笔者此次专门参加的跨平台开发的讨论会上,有人问任天堂公司的代表为什么任天堂 N64 的开发系统不支持面向对象编程。那人答道:"实际上我们是支持的,你若想用 OO 技术为 N64 编程绝对可以,但问题是效果不好!"另一个例子是:在 PC 上的语言环境中,支持浮点变量是天经地义的,但在 Playstation 的开发系统上,不支持浮点变量(此处存疑,但与会者确实是这么说的)。这意味着为 PC 开发的游戏,若使用了浮点变量,移植时要一行行修改,将变量改为其它类型。总之跨平台移植是很复杂的事,而在硬件标准未统一之前,各公司又都不愿放弃一部分市场,因此只有硬着头皮去为各种不同主机移植。而且一般来说大部分公司只有能力开发一个机种上的游戏,因此需要把移植工作完全委托给另一个对待移植机种比较熟悉的公司(需要把源代码给那个公司)。此次笔者参加的跨平台开发讨论会的主讲人所讲的主要就是想避开移植工作,在开发游戏之初就考虑跨平台的可能性,而不是象现在大部分公司所做的,为一个特定机种开发完后再考虑移植问题。会上讲了一些小技巧,如将代码中对硬件访问的部分和其它部分分开等等。不过讲了半天主讲人也承认,跨平台开发太复杂了,目前还无解决之道。这个讨论会讨论得热火朝天,不过什么问题都没解决!

展馆印象(八)南朝鲜展团——出乎意料

本以为此次 E3 展会看到一些台湾游戏公司的,但他们都没参展,真是咄咄怪事。出乎意料的是看到了南朝鲜的展馆,虽偏居一隅,但无论从占地面积和参展的规模,都令人刮目相看。心中奇怪:受到亚洲金融风暴的影响,南朝鲜国内那么不景气,公司倒闭职员失业,居然还拿出大把大把银子参展,真是勇气可嘉!

从南朝鲜展团这次带来的游戏来看,游戏种类众多。而且紧跟目前游戏业发展的最新动向,虽然大多数是模仿之作,但模仿得有板有眼,形神兼备。象模仿"FF6"风格的"Forgotten Saga",模仿"武藏传"的全三维 RPG 游戏"Shining Lore"等等,图像质量都不错,几可乱真。其图像水平我认为起码在台湾大部分游戏之上。

在南朝鲜展馆还看到一个游戏开发系统的介绍,颇有意思。这套名叫 Blue 的游戏开发引擎,是在 Windows 环境下使用,拥有各种 2D/ 3D 功能,支持网络功能,支持多种硬件加速器技术(如 VOODOO, POWER VR),支持 MMX 和 OPEN GL 加速器,采用 100% 面向对象编程技术设计,还附带各种开发工具。美国市场上早已有类似的游戏引擎出售,不过对南朝鲜的公司来说,敢把自己的东西拿到 E3 上卖,起码说明这引擎已达到一定水平。

从展馆上明显感受到南朝鲜人团结抱团儿的精神。所有南朝鲜公司的展馆都集中在展厅的一个区域,展馆布置不那么奢华,但井井有条。特别值得注意的是他们由各公司联合印制了统一的《南朝鲜游戏介绍》。介绍包括两本彩色手册,一张 DEMO CD,风格统一,印刷精美。翻开一看,各公司的游戏产品,各公司的介绍,一目了然,使人们对他们的整体水平和整个业界有了一定认识。此次除日本、美国的大公司外,欧洲和其它地方的公司也有许多参展,但都只是零散碎打,真正组织得当,使本国业界给人留下较深的整体印象的,可能就是南朝鲜了。

笔者感触颇深,想到以中国国内游戏业目前的发展水平,各公司独立参展也许还没有这个能力或财力。但不妨借鉴南朝鲜的法子,由各公司联合参展,这样对每个公司的负担就小多了。也许我们的游戏软件公司的产品还很少,或还局限于某个特定游戏类型,不能象 SQUARE 或 EA 一样,一个公司印一本厚厚的手册。但将各公司的各个类型的产品放在一起,象南朝鲜人作的那样,印一本《中国游戏介绍》,应该是可行的,也是可以印好的。而参展的作用,不仅在于销售推销自己公司的游戏产品,更重要的是体现一个国家总体的业界水平,给世界各国同行同业们留下印象。

展馆印象(九)西厅与东厅

此次展览的主展区是东西两大厅，西厅主要是游戏机及其游戏软件展区，东厅是 PC 游戏软件展区。笔者注意到一个有意思的现象：西厅比东厅气魄大得多，气氛也热闹得多，东厅相比之下逊色一些。仔细想想，也容易理解。游戏机市场是被少数大公司所垄断，大公司往往出手大方，泼水似地往展览会上用钱。展台设计务求奇巧，展台规模大，免费的小礼品也多，节目多，花样多，气氛火爆些。而 PC 游戏市场上主要是以中小型软件公司为主，因此出手小气些，展台寒掺些，没什么小礼品。东西两厅的区别实际上体现了 PC 游戏业界和电视游戏业界的运行机制上的区别。

当然笔者的大部分时间都花在西厅了。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
太阳表决	ソルディバイド	ATLUS	STG		7月2日
繁殖种马 2	BREEDING STUD 2(ブリーディング スタッド 2)	KONAMI	SLG	赛马育成	7月2日
VR 竞艇'98	バーチャル竞艇'98	日本物产	SPG		7月2日
夜想曲	夜想曲	VICTOR	AVG	音乐小说	7月2日
黄昏综合症·特别版	トワイライトシンドローム	HUMAN	AVG	2CD、恐怖	7月2日
大幽灵屋～浜村淳的实话怪谈	大幽灵屋敷～浜村淳の实话怪谈～	WINSEED	ETC		7月2日
POY POY 2～苏度姆的阴谋～	ポイッターズポイント 2～SODOM の阴谋～	KONAMI	ACT		7月9日
阿尔卡那战记·路德	アルカナ战记·ルド	パイ	SLG & TAB		7月9日
B.L.U.E.·水的传说	B.L.U.E.·LEGEND OF WATER	HUDSON	AVG	海洋 AVG	7月9日
公主特急	お娘样特急	MEDIAWORKS	AVG	恋爱 AVG、2CD	7月9日
震动小子	SHAKE KIDS	ONDEMAND	ACT	震动手柄	7月16日
丛林小猫～爱情之章大作战卷	ジングルキャッツ～ラブパラ大作战の卷	SME	SLG	唱歌的猫、爱情友情	7月16日
比基尼! EX	ピキーニャ! EX	ASCII	PUZ		7月16日
心跳之放学后～热情☆提问所♡	ときめきの放课后～ねっ☆クイズしゆよ	KONAMI	PUZ	演剧提问	7月16日
花火	花火	魔法	SLG	故事 SLG、制作焰火	7月16日
勇敢的剑士·武藏传	BRAVE FENCER·武藏传	SQUARE	A·RPG	附 FF8 演示版	7月16日
蓝天的白色神座～伟大的山峰	苍天の白き神の座～GREAT PEAK～	SCEI	SLG	登山	7月16日
敏捷的赛手	RAPID RACER	SCEI	RAC		7月16日
奥特曼泰格与奥特曼戴纳·两道新光	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ·新たなる二つの光	BANDAI	3D－ACT		7月16日
击退	(ひっとばっく)HIT BACK	TOMY	ACT		7月16日
新世纪福音·EVA 和愉快的伙伴们	新世纪 EVANGELION·エヴァと愉快な仲间たち	GAINAX	AVG 麻将		7月23日
3D 格斗制作	3D 格斗ツクール	ASCII	ETC		7月23日
永恒小鬼	SPAWN THE ETERNAL	HUDSON	3D－FTG	3D 生存格斗	7月23日
实况力量满贯职业棒球·'98 开幕版	实况パワフルプロ野球·'98 开幕版	KONAMI	SPG		7月23日
游戏王 怪兽胶囊·培养与战斗	游戏王 モンスターカプセル·ブリード&バトル	KONAMI	SLG	育成、战斗	7月23日
拥抱季节	季节を抱きしめて	SCEI	AVG		7月23日
全日本女子职业摔角·女王传说～梦之对抗战	全日本女子プロレス·女王传说～梦の对抗战	TEL 研究所	FTG		7月23日
侧影幻象·重编希望	SILHOUETTE MIRAGE·REPROGRAMMED HOPE	TREASURE	ACT		7月23日
伤感旅程	センチメンタル ジャーニー	BANPRESTO	TAB	恋爱要素	7月23日
明星·战斗至尊	スター·ウォーズ マスターズ	BPS	3D－ACT		7月23日
忧郁击碎者的闪光～您的微笑	ブループレイカーバースト～微笑みを贵方と	HUMAN	AVG	对应振动手柄	7月23日
遍布血腥 2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL	AVG	2CD	7月23日
烈火恐慌～马克的救护大作战	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作战	SCEI	ACT		7月30日
星海传说·第二个故事	スターオーシャン·THE SECOND STORY	ENIX	RPG		7月30日
哈喽 查理	ハロ チャーリー(HELLO CHARLIE)	ENIX	ACT		7月30日
天使联盟·二重唱	アンジェリーク·デュエット	KOEI	SLG	恋爱	7月30日
天使联盟·二重唱～奖励盒	アンジェリーク·デュエット～プレミアム BOX	KOEI	SLG	高价奖品同捆	7月30日
铁石心肠～破坏神经塔去～	HARD BOILED～神经塔を破坏せよ～	GIGUE	3D－STG		7月30日
爆走兄弟 LET'S & GO!! 永远的胜利	爆走兄弟 LET'S & GO!!エターナルウィングス	JALECO	RAC		7月30日
诱惑办公室·恋爱课	ゆうわくオフィス·恋爱课	TAKARA	SLG	社会人恋爱育成	7月30日
美少女梦工场·袖珍大作战	プリンセスメーカー·ポケット大作战	NINELIFE	PUZ	方块	7月30日
赏金之剑·双重利刃	バウンティソード·ダブルエッジ	PIONEER LDC	RPG		7月30日
梦幻一生～恋爱吗?工作吗!?…	ドリーム·ジェネレーション～恋か?仕事か!?…	MASIYA	SLG	恋爱+职业选择	7月30日
秘密结社 Q	秘密结社 Q	RIGHTSTUFF	SLG		7月30日
史诗之碑	EPICA STELLA～エピカ·ステラ～	HUMAN	S·RPG		7月30日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
太阳表决	ソルディバイド	ATLUS	STG		7月2日
火热火热妖怪	わくわくモンスター	ALTRON	PUZ	育成	7月2日
异色回忆	アナザー メモリーズ	STAR LIGHT MARRY	AVG		7月2日
世嘉时代/银河力量 2	SEGA AGES/ギャラクシーフォース 2	SEGA	STG	对应 3D 手柄	7月2日
把蛋拿走·加油! 鸭嘴	もってけたまご WITH がんばれ!かものはし	NAXAT	ACT		7月2日
袖珍战士	ポケット ファイター	CAPCOM	FTG	对应 4MB 卡	7月9日
代码 R	CODE R	DATA EAST	RAC	RAC+AVG	7月9日
公主特急	お娘样特急	MEDIAWORKS	AVG	恋爱 AVG、2CD	7月9日
深海恐惧	DEEP FEAR	SEGA	AVG	2CD	7月16日
DRUID～向黑暗的追踪者～	DRUID～暗への追迹者～	KOEI	AVG		7月16日
露娜 2·永远的蔚蓝色	ルナ 2·エターナルブルー	角川书店 & ESP	RPG	2CD	7月23日
可爱的青春 二合一 麻将恋曲	ラブリーポップ(LOVELY POP) 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	TAB		7月23日
柯纳米古董～MSX 精选究极包	コナミアンティークス～MSX コレクションウルトラパック	KONAMI	ETC		7月23日
土星音乐学校	サターン ミュージック スクール	WAKA	ETC		7月23日
魔导物语	魔导物语	COMPILE	RPG		7月23日
闪亮银枪	レイディアント シルバーガン(RADIANT SILVERGUN)	TREASURE	STG		7月23日
次元盖纳尔～复活的勇者们～觉醒篇"盖纳尔转生"	バックガイナー～よみがえる勇者たち～"ガイナー转生"	VING	SLG		7月30日



本月“中国电玩榜”统计时间为 98 年 5 月 17 日～6 月 18 日，这期间共收到有效选票 3401 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	974
2	2	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	653
3	3	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	594
4	5	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	539
5	9	樱大战 2·望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG）	508
6	7	’97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	418
7	8	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	391
8	4	樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG）	341
9	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	251
10	10	光明力量Ⅲ 剧本 1·王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	221

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
超级机器人大战 F·完结篇（SS、BANPRESTO、S·RPG、98.4.23）	468638（468638）
世界竞技场 2（PS、NAMCO、SPG、98.4.29）	334733（334733）
FIFA 足球 98·通向世界杯之路（PS、EA、SPG、98.5.14）	175044（175044）
铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG、98.3.26）	119494（1101251）
寄生前夜（PS、SQUARE、RPG、98.3.29）	110199（909315）
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	89483（1925608）
武装鹫狮（SS、GAME ARTS、3D－STG、98.4.23）	50586（50586）
黑暗救世主（SS、CAPCOM、FTG、98.4.16）	49278（147723）
机动战士高达·吉兰的野望（SS、BANDAI、SLG、98.4.9）	47195（184432）
樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4）	43158（489801）

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	3916
2	2	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	2564
3	3	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	2493
4	4	樱大战（SS、SEGA、AVG + SLG）	1725
5	6	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	1107
6	8	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	1106
7	5	光明力量Ⅲ 剧本 1·王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	1078
8	7	’97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	1009
9	新	樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG）	934
10	10	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	868

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4）	4468
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	3710
生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	2025
铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG、98.3.26）	1891
寄生前夜（PS、SQUARE、RPG、98.3.29）	1495
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	1330
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	1093
心跳纪念品·永伴你身边（PS、KONAMI、SLG）	1070
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18）	950
超级机器人大战 F·完结篇（SS、BANPRESTO、S·RPG、98.4.23）	925

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括 FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	514
2	2	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	442
3	3	三国志 2·霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	434
4	4	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASYA、S·RPG）	420
5	5	第二次超级机器人大战 G（GB、BANPRESTO、S·RPG）	325
6	6	幽·游·白书～魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	320
7	7	热斗 ’96 格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	290
8	10	吞食天地 2·诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	254
9	8	雷神传说·光之继承者（MD、SEGA、A·RPG）	213
10	9	火炎之纹章·圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S·RPG）	163

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	期待度
最终幻想 8（PS、SQUARE、RPG、未定）	5364
勇者斗恶龙 7（PS、ENIX、RPG、未定）	3042
勇敢的剑客·武藏传（PS、SQUARE、A·RPG、预定 98.7.16）	1590
星海传说·第二个故事（PS、ENIX、RPG、预定 98.7.30）	1235
口袋妖怪·金（银）（GB、NINTENDO、RPG、未定）	1044
塞尔达传说 64·时之笛（N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定 98 年秋）	906
心跳纪念品 2（暂称）（PS、KONAMI、SLG、未定）	811
燃烧战车·团结（PS、KONAMI、ACT、预定 98.9.3）	774
F－ZERO X（N64、NINTENDO、RPG、预定 98.7.14）	572
火星物语（PS、ASCII、RPG、预定 98.10.22）	541

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2113
2	3	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	1378
3	2	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	1327
4	4	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	1286
5	5	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	1066
6	7	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	975
7	6	热斗'96 格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	953
8	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	770
9	10	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	656
10	9	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	632

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	18846
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	13050
樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27)	8625
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	8078
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	6837
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	6008
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	5984
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	5389
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	5309
德贝赛马 (PS、ASCII、SLG、97.7.17)	5216

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	928
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	478
3	4	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	384
4	3	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	374
5	5	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	360
6	7	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	314
7	6	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	253
8	9	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	171
9	8	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	159
10	再	街头霸王 ZERO 2 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	110

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	129170
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	89529
铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	49110
VR 射手 2 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	41019
RB 饿狼传说 2 (NEO·GEO、SNK、FTG)	24751
世嘉拉力锦标赛 2 (MODEL 3 STEP 2、SEGA AM3、RAC)	20858
千钧一发 2 (SYSTEM 12、NAMCO、光枪)	20580
GET BASS (MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	18598
新日本职业摔角联盟·斗魂烈传 3~街机版 (SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	13287
死亡之屋 (MODEL 2、SEGA AM1、光枪)	12171

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	3719
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1720
3	3	'96 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1242
4	4	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1126
5	6	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	975
6	5	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	892
7	8	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	852
8	7	VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	723
9	9	'95 格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	598
10	10	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战(CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	493

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR(N64、NINTENDO OF AMERICA、SPG)
GT 赛车 (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
ALL-STAR BASEBALL '99 (N64、ACCLAIM、SPG)
铁拳 3 (PS、NAMCO HOMETEK、3D-FTG)
火炎的气息 3 (PS、CAPCOM、S·RPG)
FORSAKEN (N64、ACCLAIM、STG)
1080° SNOEBOARDING (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
NBA COURTSIDE (N64、NINTENDO OF AMERICA、SPG)
NEED FOR SPEED 3 (PS、ELECTRONIC ARTS、RAC)
TRIPLE PLAY 99 (PS、ELECTRONIC ARTS、SPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 5 月 29 日的 493 号~6 月 19 日的 495 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 4 月 20 日~98 年 5 月 24 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 4 月 23 日~5 月 27 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 5 月 28 日~6 月 3 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××××游戏当月排行榜

1、________

2、________

3、________

4、________

5、________

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名:　性别:　年龄:　玩龄:　现有机种:

职业:学生　身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号　邮编:1000××

"中国电玩榜"裹足不前，投票量持续下滑！

当第二期"中国游戏榜"统计出收到了 4800 多张选票时，虽然要付出非常大的工作量来进行统计，但心里却很得意：开门红哎！

可到了第三期投票量不但不象预计的那般按一定比例增长，而且下降到 3600 多，"跌幅"达 25%。比起"小国"日本的同类排行榜，我们这个"大国"中玩友们的热情总是低得可怜。暗暗的找原因的同时，还可以用"大家都在期中考试，大概没有时间吧"来作为籍口；到了这一期时，就再也找不出理由来了。

我想，榜位变化不大，可能是消磨玩友新鲜感和积极性的主要原因吧。就连主编也是这么说的。

于是，主编提出要对长期霸占榜位的游戏进行"除权"，即某游戏在盘踞一段时间后就按比例除掉一些票数，以确保新游戏的上榜。据说，许多不同类型的排行榜都是这样干的。

可我想了半天，决定这次不听他的，但还没决定要"造反"。

其一，由于玩友选出的游戏过于集中，上榜游戏的投票量远远超出没有入围的游戏，即使进行"除权"也不能"铲除这些"恶霸"。而快刀斩乱麻式的"除权"，只能导致上榜游戏仅获几十票的境地，玩友支持的超级大作们会被二流作品取代。恐怕这样的结果是无法让大家接受的，当然我也是不能接受的。

其二，目前的计票方法除了"累计排行榜"和"次世代以前榜"外，其它排行榜还是经常有新游戏上榜的，只要有实力，必定会榜上有名。而"累计排行榜"是为了揭示一段时期以来的最优秀游戏，现在的计票方式是最适合体现这一点的。

其三，"中国电玩榜"本身就是定期刷新、重新计票的，实际上就是最彻底的"除权"。

如上，我觉得"中国电玩榜"继续沿用目前的计票方式较为适宜。希望玩友们能够继续支持我们自己的排行榜，积极参与，将自己对游戏的一腔热诚表现出来。对任何事物缺乏热情，希望不要继续成为我们这一代的"劣根性"。男人喝醉了，有时虽不可爱，但绝对要比从没有喝醉过的"男人"要可爱得多得多得多。

★　★　★　★　★

这个月由于没有什么超级大作发售，所以国内和日本的排行榜投票量都有所下降，呈低迷状。"中国电玩榜"中各榜变化都不大，只是名次有些上下的浮动。

在"次世代当月榜"中，"寄生前夜"自从一上榜就处于较高的位置，本月以达到第四名的位置，颇能体现 SQUARE 的实力。不过，它前方的三部超级作品几乎是不可能超越的，而后面的"樱大战2"更是"动力澎湃"、勇往直前，我估计"寄生前夜"已经达到它的最高峰了。另外，值得注意的是"寄生前夜"在"次世代累计榜"中仅比它的前一位——第五名的"宿命传说"低一票，是开榜以来最接近的了。对于这样的结果，恐怕所有的"寄生"迷们(?)都会感到婉惜，而所有的"宿命"迷们(?)都会为自己曾投过的那一票而洋洋得意。这是本月排行榜中最有意思的事儿。本榜中还有几个颇据实力的选手，如"超级机器人大战 F · 完结篇"、"前线任务 2"等，都是今后打榜的热门。只要玩友们将"光明力量 3 · 剧本 2～猎物是神子"写清楚，不令我们无从判断，它也是很有希望的。

日本方面最值得注意的就是大家最为期待的"最终幻想 8"。

排行榜外传

本月"中国电玩榜"的计票从 5 月 17 日到 6 月 18 日，总共收到有效选票 3401 张。玩友们所选出的游戏总共 704 种，其中包括：

ARC 游戏 103 种，计 4153 票；
SS 游戏 139 种，计 3092 票；
PS 游戏 115 种，计 3762 票；
FC 游戏 92 种，计 1049 票；
MD 游戏 110 种，计 1961 票；
SFC 游戏 67 种，计 442 票；
GB 游戏 69 种，计 1407 票；
N64 游戏 9 种，计 28 票；
总票数合计 15894 票。

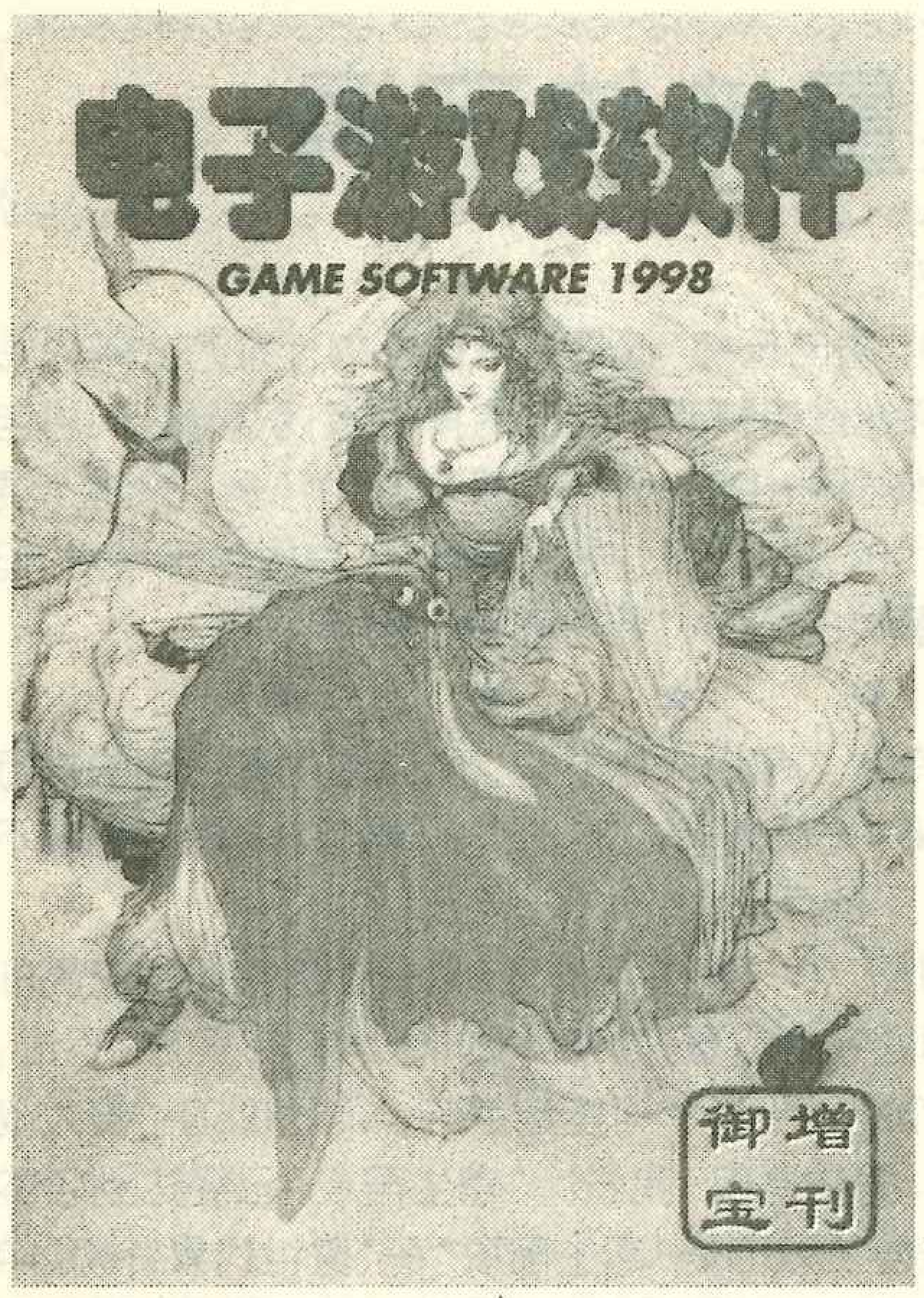
★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。
2、必须要写清中文名称及机种！填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"光明力量 3(SS)"我们则无法判断是"光明力量 3"中的哪一款，应填写"光明力量 3 · 王都的巨神(SS)"或"光明力量 3 · 猎物是神子(SS)"。
3、每票最多填五个游戏，多选无益！
4、请尽量用本刊所给出的译名。
5、请不要投尚未发行的游戏。
6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。
7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

甘肃兰州　林浩	安徽芜湖　刘作强	江苏宜兴　杨鑫	湖北武汉　陈韬	山东青岛　李强
四川成都　刘伟	山东青岛　张勇	北京南宫　魏强	湖北荆州　吴思璐	北京联大　张亮
四川成都　徐泽	广东珠海　张德满	河南平顶山　杨原林	北京通州　郭鹏	黑龙江哈尔滨　刘辉
广西桂林　金凯	河北邢台　田喆	北京宣武　李扬	浙江杭州　邵柏民	陕西宝鸡　张立立
江苏南京　冯雪荣	江苏无锡　黄化	北京西城　姚欣	广西南宁　梁睿	黑龙江大庆　张磊
江西上饶　余照	辽宁大连　王世杰	广西桂林　粟涛	天津和平　于楷	江苏常州　倪治平
辽宁沈阳　郑玉博	吉林公主岭　金明杰	河北沧州　季明	浙江绍兴　张榆	广西南宁　韦永冬
浙江余姚　邵树芳	江西宜兴　陈亮	安徽马鞍山　杨辉	河北保定　王佳	广东惠东　陈松熹
河南郑州　张润	广西贵港　魏杰良	天津红桥　崔蕾	四川自贡　谢钢	四川成都　肖刚
四川泸州　侯凌跃	北京人大　李源	河北保定　房伊男	天津和平　冯炜	云南安宁　韩永韬



《'97 增刊》威震九州

《'98 增刊》卷土重来

十万元重奖，1361 位中奖者，
DOUBLE 超值
108 面彩页，88 面黑白，过足眼瘾

不变的承诺，全书无广告！

7 月下旬出版，每本定价：24.50 元

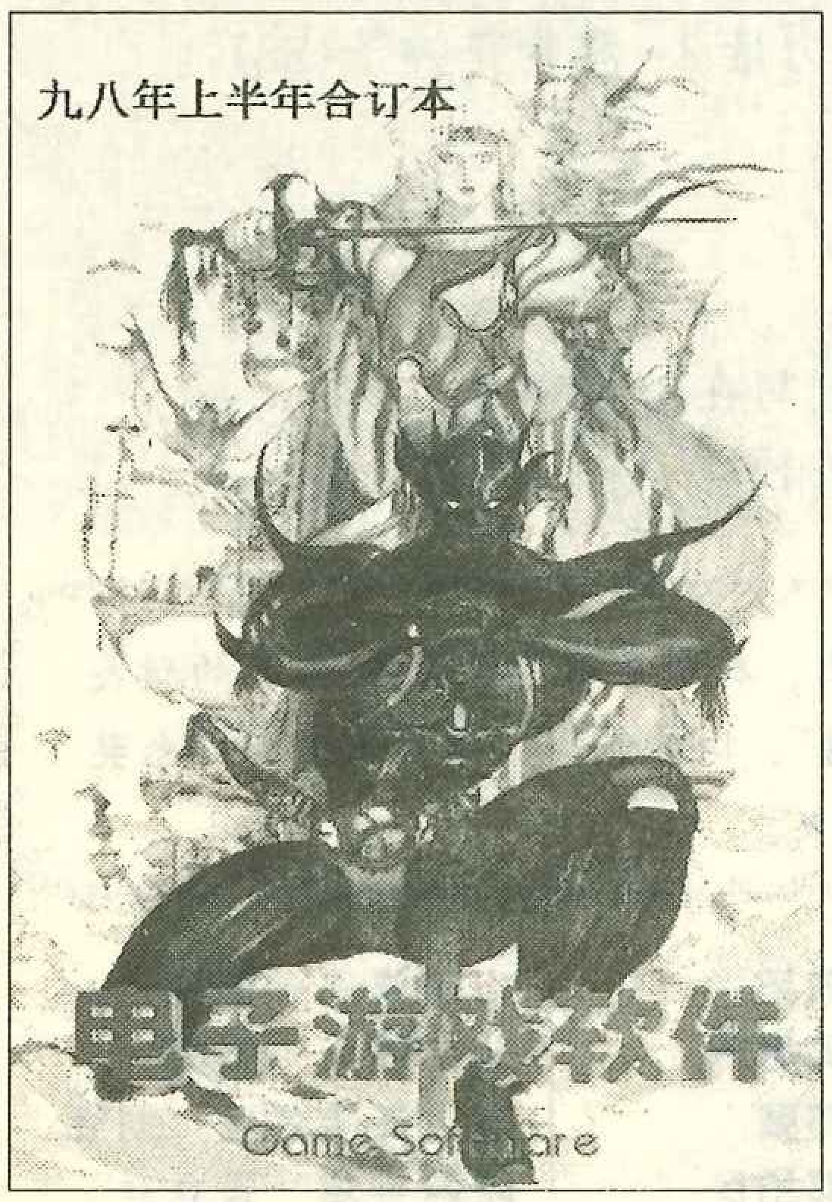
14.00 元

收录 GB 精典游戏近 500 部
十几部 GB 强势攻略
近 200 条 GB 游戏秘技、偏方
GB 硬件、周边设备完全解析



GB 玩友的福音
只此一家，别无分店

打赌：出手稍慢，你不一定能买到。



'1998 上半年合订本

每本 28 元

杂志的历史就是游戏的历史，
就是游戏玩家的历史。

缺一本杂志，心中留下多少缺憾，何必！
买合订本，唯一的遗憾就是没有广告！

注意：购合订本，随书赠四开招贴海报一张

都市流行 COOL

每本 24.99 元



中国第一本完全介绍都市青少年流行服饰的图书。
NIKE、PUMA、ADIDAS、REEBOK 风靡世界，必有奥秘！
俗话说：牛×不是吹的！
看完《酷》，你才有资格说："比酷，我说了算！"



街机界面临革命

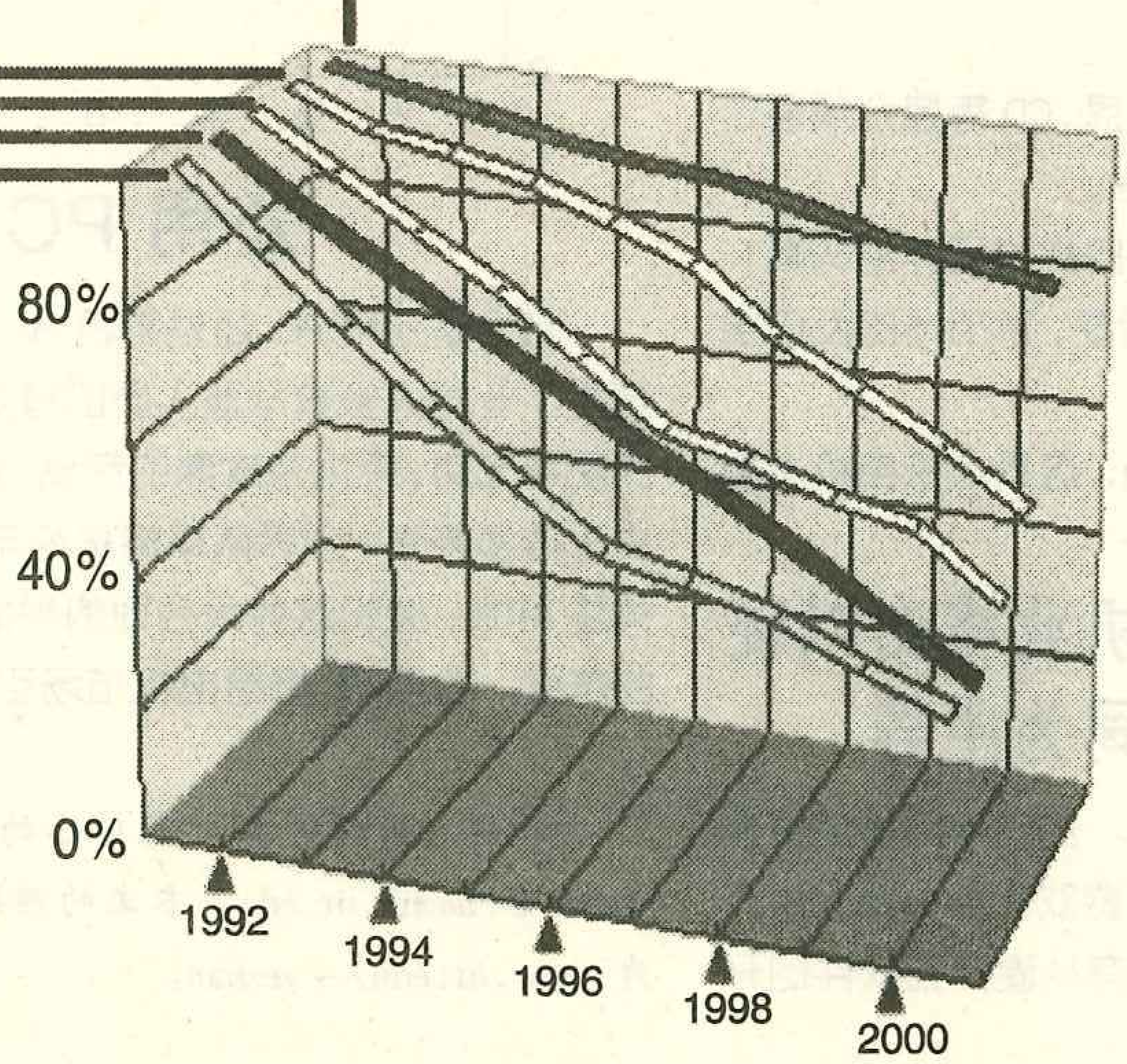
——公用PC计划箭已上弦

编译：叶展
责编：PERFECT

90年代以来，随着家用游戏机市场和个人电脑市场的迅速膨胀，传统的街机市场面临着越来越大的挑战。街机的未来发展成为业界关注的问题，人们有理由相信：街机已经到了需要进行重新调整和革新的时候了。而欲领导这一变革的，就是微软和其合作伙伴“国家娱乐网络公司”（National Amusement Network Inc. 缩写为NANI），他们负责实现“娱乐及音乐业者协会”（Amusement & Music Operators Association's，缩写为AMOA，美国街机老板们的协会）的成员们要求统一街机格式的重任。他们的计划是采用成熟的PC技术为街机业提供统一的街机硬软件标准，从而达到重整街机市场的目的。这一雄心勃勃的计划，被命名为“公用PC”（Public PC）计划。

公用PC的由来

公用PC这一命名是由NANI，AMOA和微软共同提出的，用于他们所提供的基于PC的新街机标准。而“街机PC”（Arcade PC），则是由INTEL所提出的“开放街机结构”（Open Arcade Architecture）中所定义的相似的产品。这两者之间有一些区别。一个耐人寻味的现象是：最早是由INTEL提出成立“开放街机结构论坛”。这一论坛包括90多个成员，包括微软，NANI和其它大名鼎鼎的公司。但微软大概对INTEL包办一切不满，又和NANI联合提出了自己的一套东西。



▶图例1：美国街机市场1992－2001统计预测图

街机市场分析

微软试图进入街机领域并不是盲目的，微软自己做的市场研究指出：美国大概占全球街机市场份额的25%到30%，是全球最大的街机市场（日本和欧洲各占25%）。但自从1992年以来，街机市场每况愈下，销售量从每年14万台降到不到13万台，街机业者（街机老板）的数量下降了33%，街机厅的数量减少了15%。1996年到1997年之间，美国街机业的产值由18亿美元下降至13亿美元，同时，街机的平均价格上扬了77%．从图表1我们可看到街机市场从92年到现在的走势，以及从现在到2001年的预测曲线，确实美国街机市场前景堪忧。街机业面临巨大的挑战和转型的必要，而这对什么都想插一手的微软来说，自然是千载难逢的机会。PC硬件在近几年的发展为公用PC的实现提供了条件。

长久以来，街机游戏一直是采用专用硬件和专有技术来达到一般家用游戏机和PC所不能达到的效果。街机游戏的图象，音效，操作性都堪称一流。同样的游戏，由街机移植到家用游戏机和PC上后效果都会大打折扣。但近年来随着PC的CPU处理能力越来越强，各种3D加速卡的开发成功，和高级音响技术在PC上的实现，使PC第一次有可能成为代替专用街机的街机平台。尤其是三维加速卡的生产厂商，对公用PC计划更是极为热心，象3Dfx、ATI、Quantum3D、NVIDIA这些大名鼎鼎的三维加速卡生产商都加入了“开放街机结构论坛”，希望进入街机硬件市场。

公用PC的基本内容

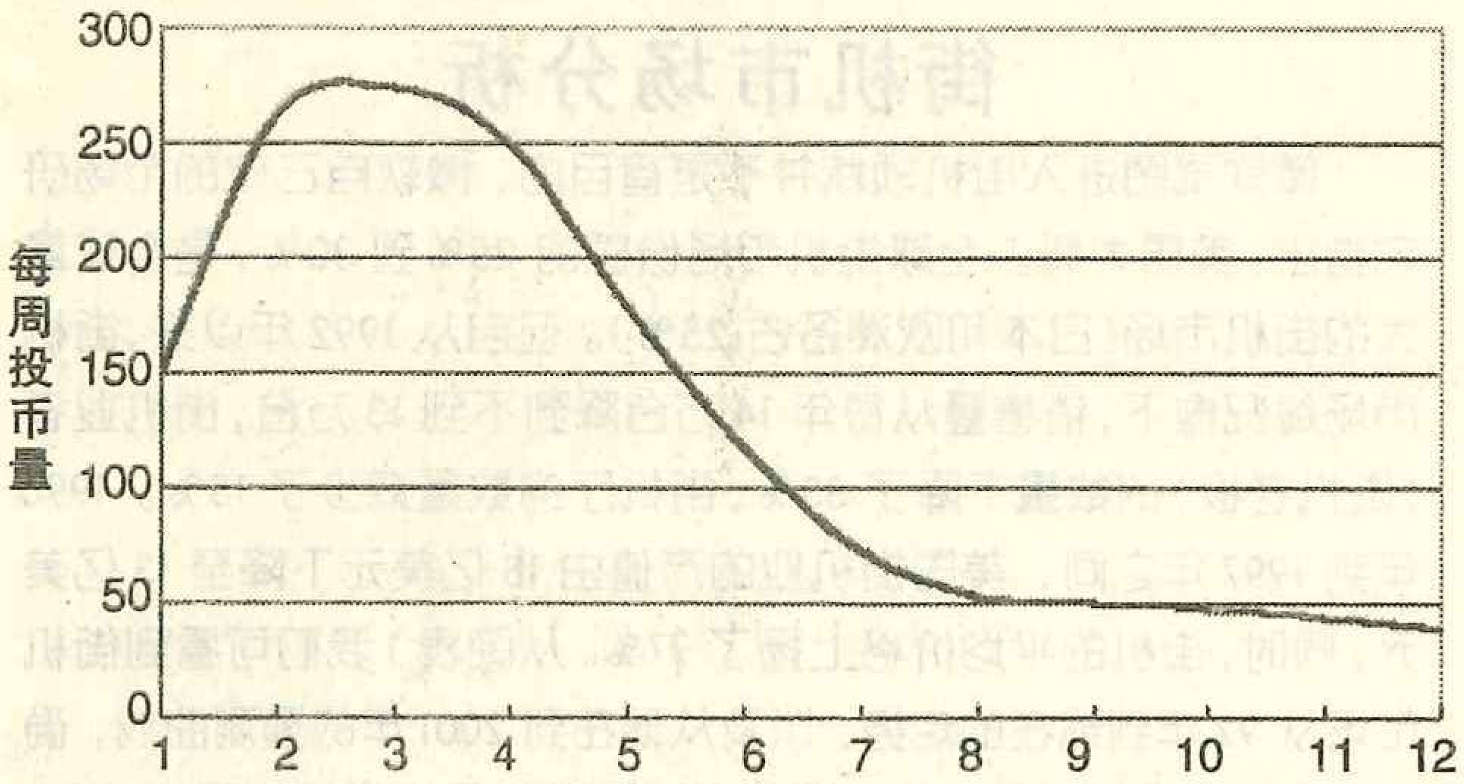
公用PC的核心内容就是通过采用PC技术，推广某种开放和标准化的街机硬件结构（包括软件接口），使得街机摆脱几个大公司的垄断，成为象PC一样可以标准化生产和组合，并使软件开发和硬件生产分离出来，使更多的公司能为街机设计软件。总之，公用PC计划实际上就是将PC业的商业模型（Business Model）应用在街机业上。在微软/AMOA/NANI的提出的公用PC体系结构中，将使用微软的WINDOWS NT操作系统，加上AMOA提供的软件界面－DirectArcade．DirectArcade是专门

为公用 PC 设计的软件开发界面(从名字也可看出和微软 DirectX, Direct3D 的渊源)。

公用 PC 的优点

在传统街机中,采用专有的硬件技术(基板),软件程序是固化在硬件上的.因此,当一个游戏推出了一定时间,玩家逐渐玩腻了之后,这个街机就变成了废物。图例 2.是微软所做市场调查的统计图,我们可以看到每周的投币量随安装后的月份递减.大概一年之后,街机所能"挣"的钱已经不能弥补维护它的费用(还包括它占的"黄金地段")。由于传统街机的硬软件是固化到一起的,无法替换软件,街机老板们只能将整个街机扫地出门,造成投资的极大浪费(硬件方面).而在公用 PC 中,可安装多个游戏软件到同一台公用 PC,通过换游戏,保护了硬件的投资,微软提供了预想的公用 PC 每周的投币量和月份的曲线如图例 3。

▼图例 2:传统街机每周投币量随装机月份变化曲线



采用基于 PC 技术的街机优点展示

1. 易于开发软件:使游戏开发人员能更多地关注于软件开发,而不是将大量时间和精力耗费在了解硬件结构和接口上。传统的街机,其图象,音效,内存等子系统都相当复杂,要熟练掌握其编程方法十分困难。而 PC 的软件开发技术则相当开放而且日臻成熟,容易掌握。
2. 硬件成本较低:利用 PC 零部件大规模生产的优势,价格比传统街机便宜很多。
3. 容易维护:由于是开放结构,PC 的维护和维修服务都相当标准化,而且价格便宜,零配件也在市场上随手可得。而传统街机的维护必须依赖街机生产商,他们依靠专用的硬件结构,对服务费用和零配件等漫天要价。
4. 软件易于升级:已运行的游戏可用利用软盘,CD 等媒介或通过网络传输方式升级,如增加关数,修改 BUG 等。
5. 容易移植到家用 PC 上:当然了,都是采用同样的硬件结构嘛!
6. 开发周期短:可以更加适应目前市场的需要,对市场的反应更迅速。
7. PC 本身在不断发展,处理能力将越来越强。这是未来街机发展的保障.

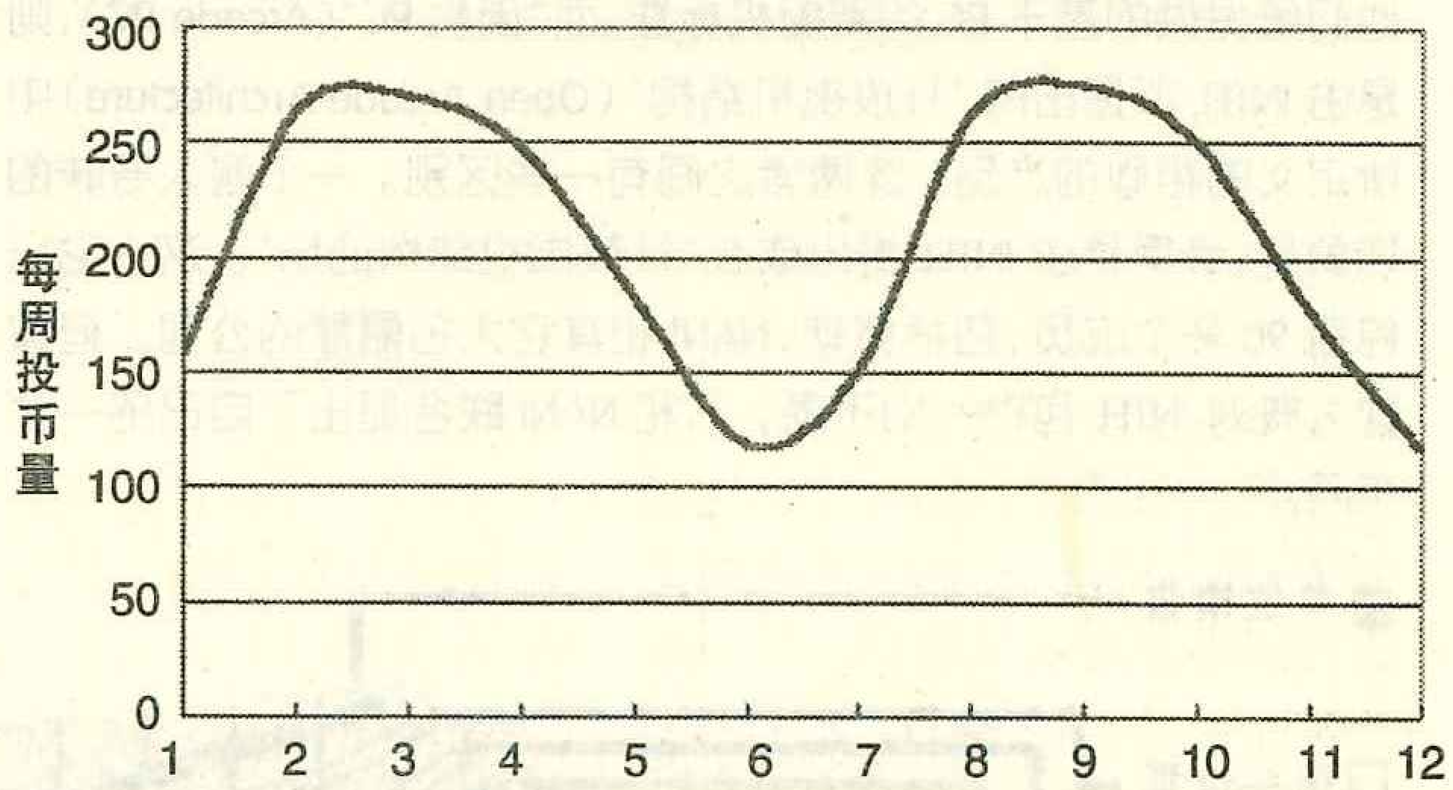
共用 PC 计划预示着街机业将由以硬件公司为主导转为以软件公司为主导

在传统的街机业中,硬件厂商决定一切。他们自己决定开发什么样的游戏,由自己开发基板支持自己的游戏软件,自己生产街机硬件,自己安装,自己维护。很显然,拥有从硬件到软件的开发以及生产这一系列能力的公司必须是财力雄厚的硬软件兼重的大公司。因此迄今为止,街机界的一切都操纵在少数几个大公司手中,纯开发软件的中小型公司在街机市场所占的份额微不足道。硬件厂商之间的技术互不兼容,形成贸易壁垒及垄断。这和家用 PC 业中,硬件的开放结构和标准化,以及纯开发软件的中小型公司的活跃形成鲜明的对比。而共用 PC 计划的目的,就是通过采用 PC 技术,推广某种开放和标准化的街机硬件结构(包括软件接口),打破硬件厂商的专有硬件结构,使中小型的纯软件公司也可以在街机中市场分一杯羹,使街机市场不仅仅是被少数大公司(特别是硬件厂商)所垄断,使中小规模的软件公司能够发挥更大的作用。

另一个标准:开放街机结构

与公用 PC 相对应的另一个标准是:开放街机结构(Open Arcade Architecture,缩写为 OAA)。这个标准是由开放街机结构论坛(Open Arcade Architecture Forum)提出的。开放街机结构论坛是由 INTEL 倡导建立的组织,并得到 IBM,康柏等大牌公司的支持,也获得了代表北美街机业者的 AMOA 协会的认可。论坛成员包括:Acclaim,Compaq,Electronic Arts,Interplay,Microsoft,Namco,NEC 等 90 多个硬软件厂商.由于是由 INTEL 牵头,OAA 更注重硬件方面(说到底,INTEL 希望在街机业推广倾销他们最新的芯片,现在是 Pentium II。因为街机 PC 的游戏要作得和传统街机相媲美,必须依赖强大的处理能力,而在 PC 界 INTEL 是提供高端产品的厂商,其它象 AMD,CYRIX 都只能提供低端产品)。OAA 的参考平台硬件标准版本 1.0(OAA Reference Platform Hardware Specification version 1.0)将于今年上半年推出,论坛今年将在三个会议上讨论并推广这一标准:三月在赌城拉斯维加斯举办的 ASI SHOW,五月的 CGDC,特别是 9 月的 AMOA 会议。

▼图例 3:公用 PC 每周投币量随装机月份变化预测曲线



公用 PC 的前景

无论是公用 PC,还是街机 PC,都是一种很好的想法(IDEA),也获得了业届大多数从业人员的肯定。但一个好的想法,是否能最终获得成功,转化为成熟的产品,在激烈的市场竞争中获胜,则取决于很多因素。今后两年将是公用 PC 发展的关键时期,人们迫切关注 INTEL,微软这些大公司的举措,以及老牌街机公司们对此事的态度。公用 PC 将给街机市场引入新的机遇和挑战。

★注:若您对本文有自己的看法和问题,可发 E-Mail 至 yezhan@charlie.iit.edu。本文的网络版在 Y.Y.Studio 主页上,地址为:www.iit.edu/~yezhan。

翻译：张凌志
责编：PERFECT



游戏的近未来

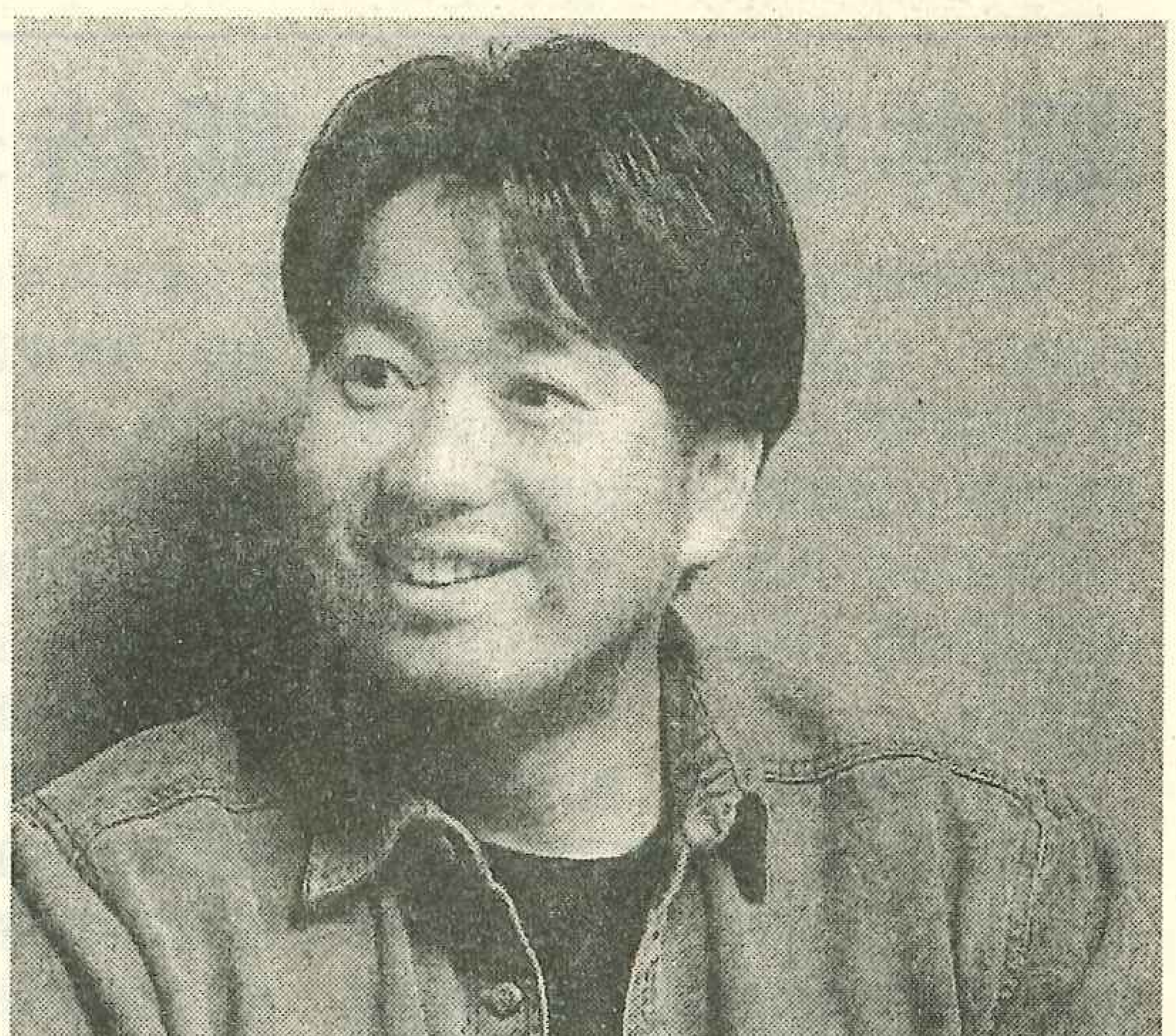
冈本吉起——要制作在二十四个月中连续推出的游戏！

关于现在比较流行的网络，我个人比较看好的是 LAN。所谓 LAN 就是在有限的空间中（比如家庭）联结多台电脑来实现相互间数据传输的小型网络。通过 LAN 能够令玩家在不带限制的情况下进行任何形式的对战游戏。

此外，我认为经后便携机会有很大的发展余地。比如 RPG 中类似炼级之类的工作，较之规规矩矩地坐在电视前面，还是利用液晶屏幕的便携机来随时随地的进行比较舒服。而实现这一设想的基础就是家用机同便携机的联结。仍是以 RPG 为例，如果把情节分成许多章节，然后由便携机从家用机上一段一段地下载下来，那么玩家在公司里或是野外利用点儿时间去推进剧情，而后回到家里把便携机中的数据返回给家用机，换用家用机继续游戏。

以上这些如果能够真正实现的话，延续至今的 RPG 游戏也许会出现革命性的改观！当然，同样会有一些不容忽视的不利因素，比如电池问题，便携机上的电池至少要能够连续使用十五个小时以上，倘若在游戏中途没电的话，其头痛程度可想而知。

目前，我们打算开发一些能够令所谓的“轻松型”玩家轻易上手而且又全心投入的游戏。实际上现在已经着手制作了！这款 RPG 将按照月份为单位持续推出，不停地出 24 个月（笑）！



▲冈本吉起，CAPCOM 常务董事，统管“街霸”系列、“生物危机”系列的开发工作，目前业界的活跃分子之一。当前的工作属于保密内容。

中村光一——志在领导娱乐方式的最新潮流！

CHUN SOFT 社长，《不可思议的迷宫》系列和《音响小说》系列之父。

现在最引人注目的还是利用网络来进行的游戏。世界上的人既能进行完全同步的交流，又能在互相看不见对方的网络中以自我的身份做一些自己在现实中不可能做到的事情……我想它是有着广阔的发展前途的。希望当网络像现在的家用游戏机一样普及的时候，CHUN SOFT 能成为大家提供全新娱乐方式的领导潮流的软件厂商。

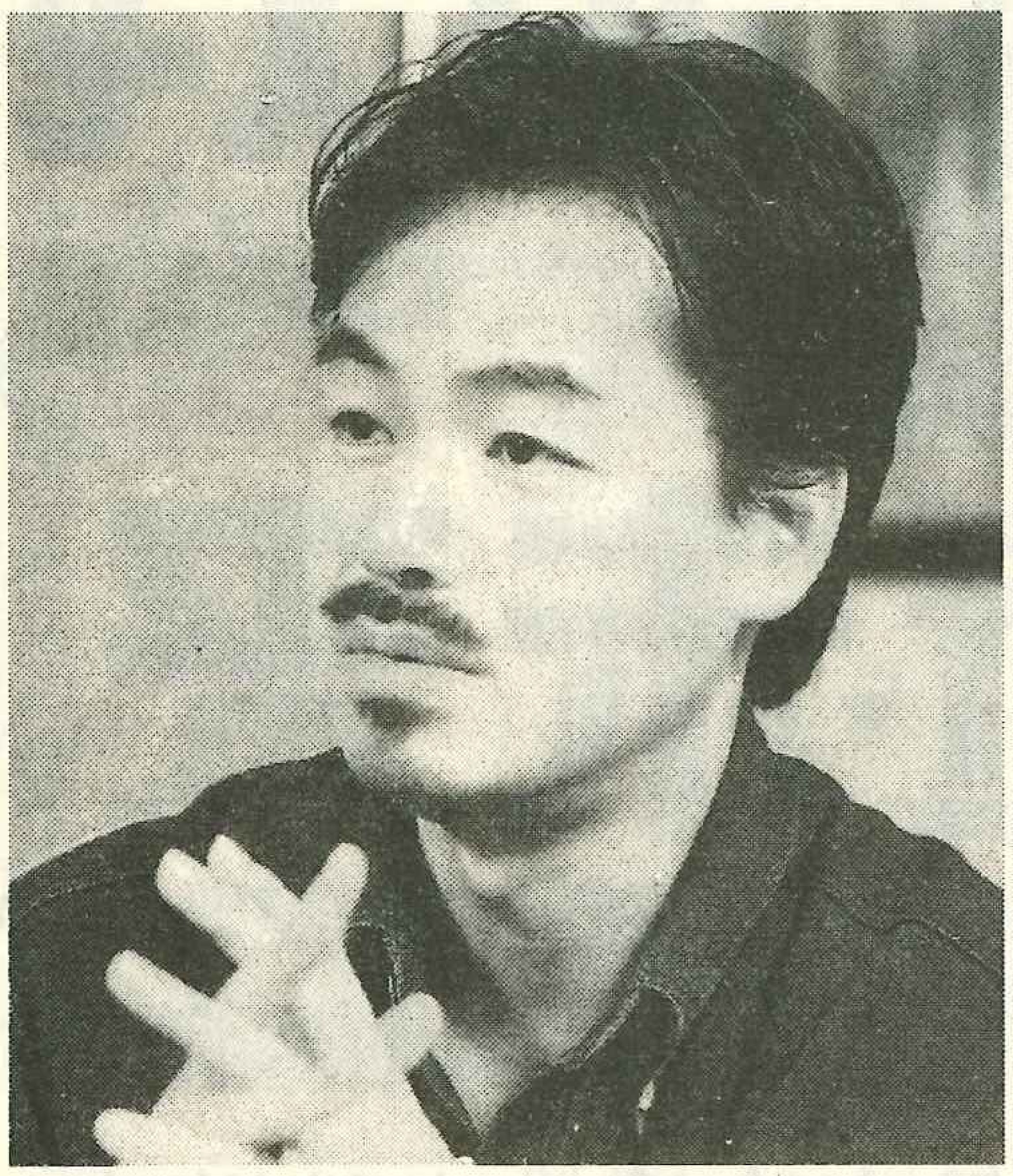
三品善德——希望出现神奇的新硬件

KCE 东京开发部部长，《心跳纪念品》制作组的负责人，其最新作《心跳纪念品 2》的发售日期可谓万人瞩目。

现在卡带和 CD—ROM 是主流的游戏媒体，但我认为将来的趋势应该是直接从网络上获取游戏程序。当然，在一段时间内 CD—ROM 还会继续使用下去。另外，特殊的周边配置也是未来游戏的一个发展方向。例如通过探测玩者的心跳速率和手的汗液分泌情况来探测玩家心理感情的装置不就是很有趣的创意吗？

特稿

坂口博信——希望游戏中的人物能够拥有栩栩如生的表情，期待那种真正震颤人心的作品



▲坂口博信，SQUARE 副董事长，"FF"系列创造者，创下热门软件销售记录的优秀制作人。预定今夏发售新作。

能够像电影通过影像作到的那样，利用 CG 来描绘角色表情，借以表现人的情感——这就是未来游戏硬件发展的方向。现有的游戏主机，虽然能勉强做到这一点，但即使是一小段这样的 CG 也要耗费大量的制作时间和数据空间。而如果凭借新硬件能够轻易做到这一点的话，拥有各种才能的人也就都能参与到游戏的制作中来了，那时的游戏也就会向着更多元化的方向发展。

表现力达到更高层次的话，生活，大而言之甚至人生都可以用游戏来表现了。当然，这就更加需要新型人材的参与了，就像没有丰富人生经历的人是写不出好的小说一样——毕竟现在的游戏制作群还是以 20 多岁的年轻人为主。与游戏硬件的不断进化一样，游戏制作人的不断成熟同样是必不可少的。只要有优秀的人材和优越的硬件环境的完美融合，相信多么成功的游戏软件都能够产生出来。

将来突出爽快感的游戏当然仍会存在，但是我更为看好那种外表质朴、清淡却能真正震颤人心的作品。虽然现在比较流行的网络、便携机等方面的发展会分散业界对这类游戏投入的精力，但是反过来，短小精悍的游戏也使游戏中产生了小品与大作的对立面，这种对立面多少会阻止业界向"大作主义"蔓延的危险趋势吧。

直到现在，业界似乎还是不怎么关心对于游戏未来的研究。但是，最近大家好像都在偷偷地研究关于网络的问题了(笑)。现在的史克威尔也正在为将来积蓄着力量，它的再度一鸣惊人将只是个时间问题，请期待那时的史克威尔吧！

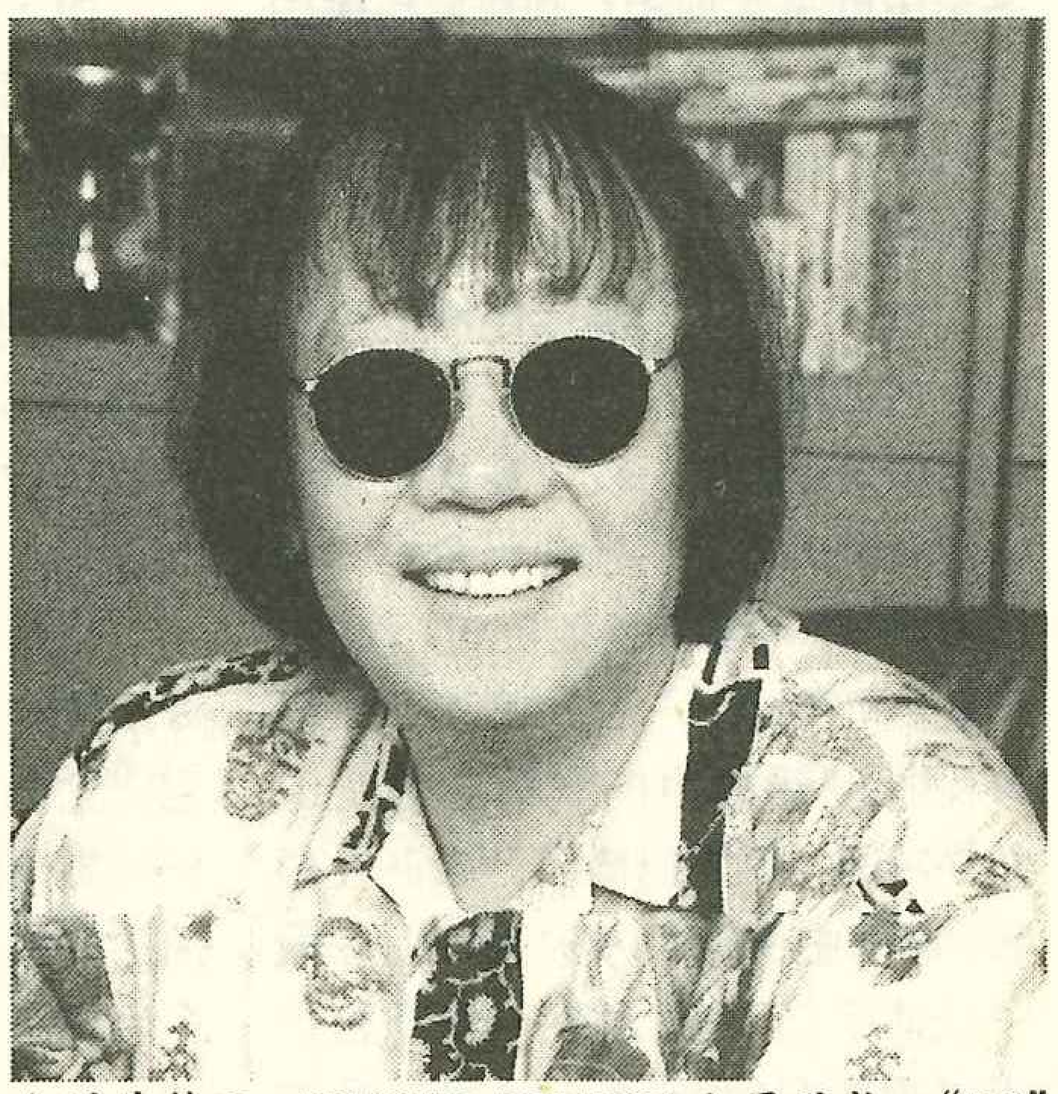
崛井雄二——期待着家用机硬件的制式统一

我所期待游戏业下一步的发展是硬件的统一。即改变现在多机种并存的局面，实现家用机的单一化。现在，对于视频端子较少的电视而言，如果拥有多台主机那就非常"热闹"了，而如果想避免这种情况的话，你就不得不在各机种中作出选择。

对于游戏本身来说，有大作涌现当然是很好的事情，但是用来打发时间的小巧作品也很不错嘛。而且回到简单游戏这个游戏发展的原点上对其本质多动动脑子的话，就说不定会有划时代的好点子出现呢！

便携式游戏机是未来游戏发展的一大方向，但如果在户外玩游戏成为一种普遍现象的话，会有人提出这样的疑问：怎么能把所有的时间都花在玩游戏上呢？确实，要忙事还很多很多比如说约会什么的(笑)。"在任何地方都能玩游戏"这一观点的出现，在某种程度上意味着游戏和其它娱乐之间较量的完全展开。例如，漫画受欢迎的程度一旦降低，原来看漫画的时间就有可能转到玩游戏上了。

未来的新游戏很大一部分将是现有各游戏类型的要素相互融合的产物。过去制作游戏需要相当的电脑知识，但是今后即使没有电脑知识的人也能把自己的想法通过游戏充分表达出来——这当然得益于越来越先进的制作工具。由此，不同领域的人材就都能参与到游戏的制作中来，大融合的趋势将不仅限于各个游戏类型之间。



▲崛井雄二，ARMOUR PEOJECT 公司设长。"DQ"系列剧情的编制者，游戏制作人中的佼佼者。

岸本好弘——将会大获成功的职业模拟游戏

NAMCO CS 开发部主任研究员，FC 版以来《家庭明星》系列的开发负责人。

从很早以前我就一直认为，所谓游戏就是一种提供娱乐的媒体。网络游戏就是一个很好的例子，相比游戏本身它能够给人带来更多交流的乐趣。将来大行其道的不正是这样的游戏吗？现在的每一种游戏类型都不是因为某一款游戏而存在的，因此对于将来哪种游戏类型会比较流行的问题，是不能一概而论的。不过虚拟体验电机车司机或者便利店店主等不同职业的游戏应该是很受欢迎的……至于替代 CD—ROM 的未来媒体，从容量方面考虑自然是 DVD 比较适宜，而更具未来性的媒体就有待以后的开发了，当然通过电话线路进行游戏传输也是可以考虑的。

另外，追求漂亮的画面和优良的音响效果是现在业界无可否认的潮流，但这一发展方向带给厂商们的将是一个不得不付出高昂制作费用和漫长制作时间的艰辛时代。

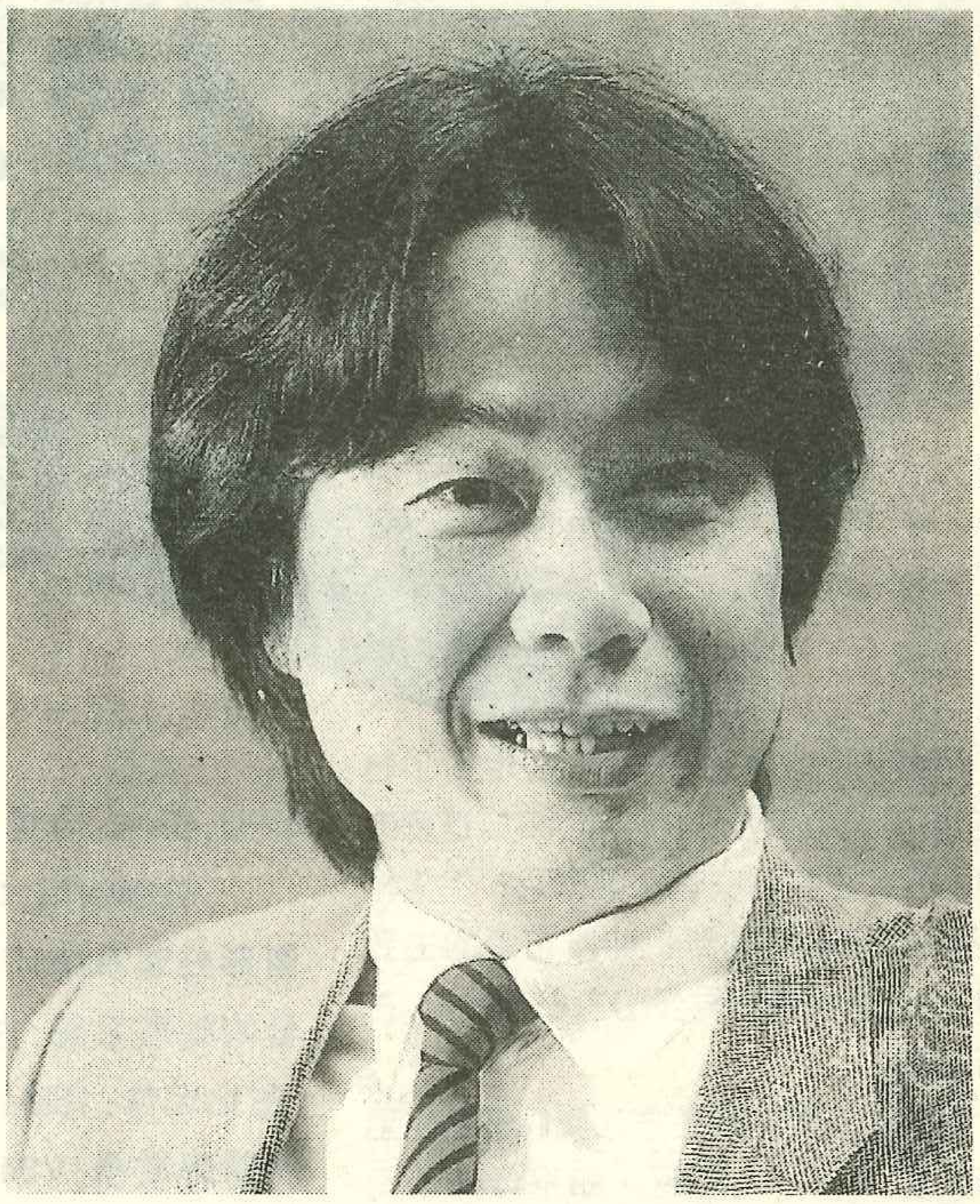
宫本茂——游戏是日本能在全世界面前引以为豪的文化！

未来游戏业在流通渠道方面将会大为改观，利用电话线路、ISDN（综合数字式通信网）等不同的传输途径，用户在家里就可以直接购买游戏程序了。这在现在看好象只是梦想，但回想5、6年前，当时还像梦一样事现在不也已经成为现实了吗？因此说不定这一设想在不久之后就能够实现了。

家用游戏机市场的一大特点就是大量使用成熟技术（成熟技术相对廉价是原因之一），如果在市场上推出运用当前最先进技术的游戏机，那么在舆论的高度关注后，等待它的将是始终无法成为主流机种的命运。相比最先进的技术，我认为经过精练处理且完成度高的技术才是最重要的。网络也是一样，它需要逐步成熟的过程。高度成熟后的网络技术必定给今后游戏业的流通方式带来革命性的变化。

我们的世界一直以来都是随着发明的进步而不断前进着的，游戏也是一样。不过，令人遗憾的是，在很长时间里业界都没有新的发明来刺激游戏的进化了。即使是象把N64和GB加以联接这样的创新都绝不多见，大概是制作者们把太多的精力放在游戏画面上了吧！

所谓游戏的乐趣就在于不断地进化，不断地向未知挑战。也正是因为这一要素，才使游戏在近十几年流行起来。但这一要素带来的乐趣究竟能保持多久，几年来我们思索着的正是这个问题。而现在和前述要素背道而驰的是各种徒具豪华外表的游戏正在不断推出，这些软件所造成的事实告诉我们，这一要素至少在现在对于所有的游戏都是极为重要的。想要真正否定这一要素就必须拿出新的更吸引玩家的东西。但创造这种东西确实是一个庞大的课题。老实说，对此我们一个好点子也没有，如果说有也只是一些模糊的影像而已。不过，现在正是在这些模糊构想的指导下工作着的。我想如果只想着旧有的东西，大概就没法创造出新事物了。



◀宫本茂，任天堂情报开发部部长。亲自创下全世界最著名的高记录软件『马里奥』的顶尖制作人。

日本能够得到国际性认同的媒体并不多，而游戏恰恰正是其中之一！所以我希望游戏的制作者们能够切实地认识到这一点。不管是任天堂，还是日本游戏业界这个整体，都必须认识到他们所从事的事业是日本唯一能向全世界输出的文化！

高桥秀五——期待全新的游戏方式！

《大众高尔夫》的制作人，高桥宏之的弟弟。

仍然想谈谈关于网络的话题。我认为想实现游戏的网络化还需要很多努力，首先是创造一个能使人充分体会到乐趣的网络环境，在此基础上，我想制作出一批能让很多人一起在网络上同时进行的体育游戏。其次，关于游戏硬件，业界一直以来在开发硬件时都是以机能上尽可能接近街机为目标。但游戏机进化至今，已经到了不得不考虑一下发展区别于以往的全新游戏方式的时候了。例如现在的GB软件可在任氏主机上交互使用等等。对于这样一些游戏方式我将在今后保持高度的关注。

薗部博之
——尽情享受下载游戏的乐趣吧！

PARITY BIT社长，《达比赛马》系列的作者。

几年前开始有了这样的设想——将来的游戏不再像其它商品一样通过一般的流通渠道，而是利用网络来实现流通。玩家只需要进行简单的下载便可获取游戏，而游戏目录则以周为周期进行更新。享受这项服务的人只需要支付一定额的使用费便可尽享游戏乐趣了。这与其说是一种梦想，不如说是我对未来所抱有的期望吧。

高桥宏之
——我们正面临一个游戏画面同游戏性相互竞争下的时代！

参与过《光明力量》等人气作品的制作，高桥宏之与高桥秀五兄弟两人同为知名的制作人。

当电脑技术实现了一定程度上的发展后，需要解决的首要问题我想是如何将大数据量进行快捷的传输，因为现在的一些游戏正是由于耗费过多的读盘时间而不得不加以简化处理的，而反过来解决这些问题的努力，又成了硬件进化的动力之一。现在已经有了通过网络来传送游戏这一崭新的方式，由于游戏是作为数据收发的，所以硬件的设计理念必然会直接影响到游戏本身。

21世纪的热门话题之一便是“数字化”。例如，现在正在高速实现中的出版物数字化（百科全书之类的书籍已经被大量制成CD—ROM）。将来如果实现在家中也能随意博览图书馆中的藏书那该多好呀。另外，现在的游戏业界似乎热衷于高度逼真的游戏画面，而我认为真正必须作到的是创造出一个能够给人以真实感的虚拟空间，因为使人享受完全不同于现实的虚拟感受和作为游戏主人公的代入感，才是游戏最吸引人的地方。



特别报导 世嘉的新主机

翻译:张凌志 责编:PERFECT

世嘉的新主机终于从幕后走到了台前!它被正式命名为"DREAM CAST"。这款传说中的强大主机到底有多硬派呢?下文将以5月21日举行的新机种发布会的主要内容为主,为大家报导梦幻主机的性能,并作出展望。

在硬件分析之前还是让我们看看世嘉的新代头人——入交昭一郎是怎样谈及"Dream cast"的吧!

——在此我们世嘉将发表的是对于消费者和业界都堪称里程碑的最新计划。这个计划是世嘉综合实力的结晶,并且得到了各方面的大力协助。这是一个为了迎接即将到来的21世纪,为了建立梦幻般的游戏世界而诞生的崭新计划。

这一计划我把它命名为"Dream cast","Dream cast"是世嘉全新的游戏主机规格,同时也是世嘉面向世界推出的全新品牌。从广义上说,它还是为了发展以游戏为主



——性能——

CPU:SH-4,内置128位图形处理系统,RISC型CPU(主频200MHz,360MIPS/1.4GFLOPS)

图形处理系统:Power VR2(CG描绘能力:每秒300万以上多边形处理)

音响处理系统:内置Super intelligent 32位RISC型CPU(64声道ADPCM)

主记忆体:16M(64兆位SDRAM×2)

调制解调器:V34(33.6kbps)最高支持V42及MNP5

OS:微软WINDOS CE专用版本

媒体:CD—ROM

光驱:最高12倍速

最大同时发色数:约1677万色

画面表现及处理机能:凸凹生成效果、雾效果、半透明效果、根据多边型距离自动变更质材贴图、三重线形过滤、环境反射贴图、边角圆滑处理、光泽处理等

数据存储方法:使用可视记忆卡(便携式情报终端)

其它机能:内部时钟

主机尺寸:190mm×195mm×78mm

主机质量:2kg

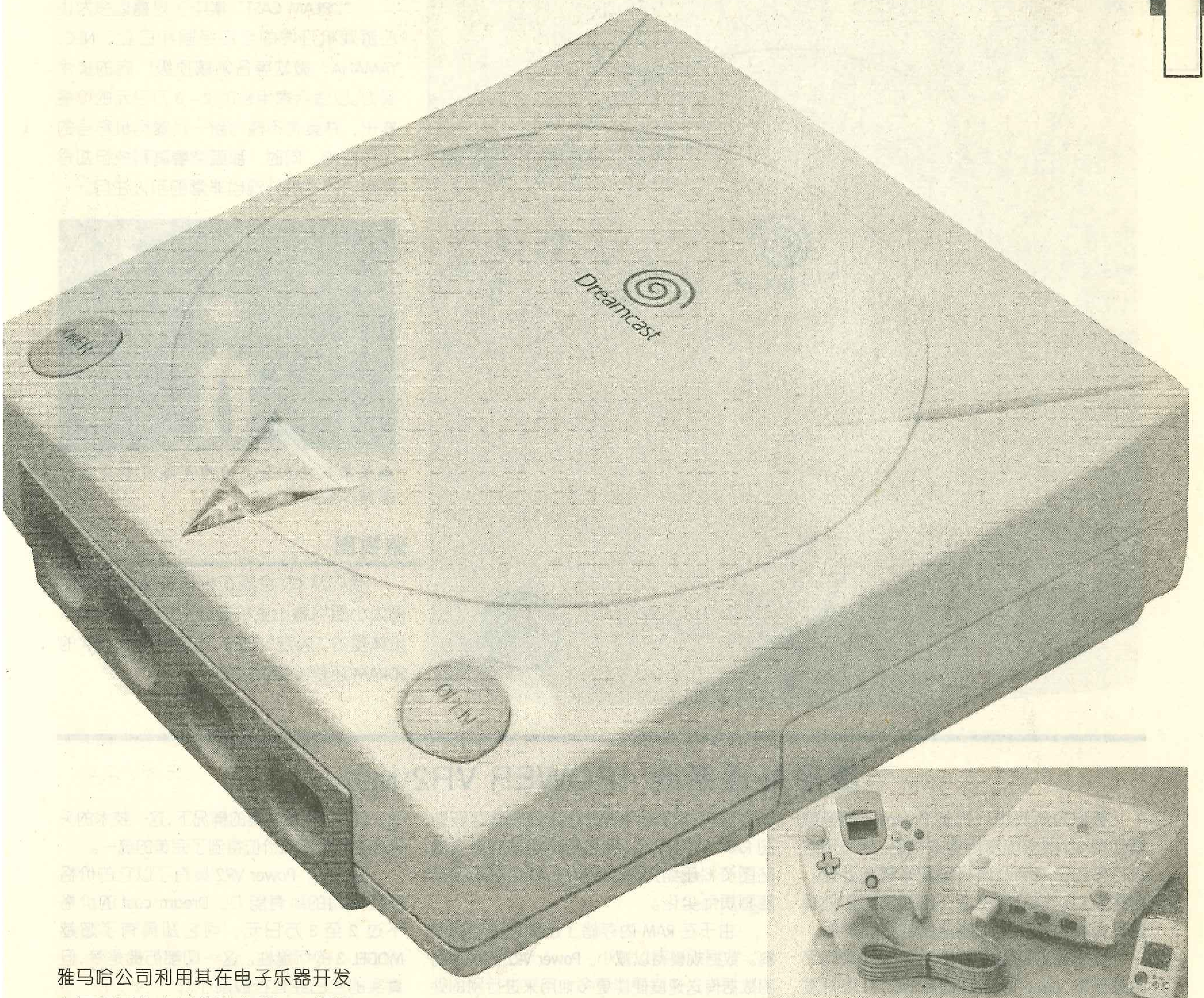
的家庭数字化娱乐而开发的整个系统的总称。"Dream cast"一词是由英语中表示"梦幻,梦想"的"dream",以及表示"播撒"、"展开"的"broadcast"这两个词组合而成。这一名字包含的意义是:打破电视游戏自始至今的旧框框,面向21世纪,把梦幻般的游戏在世界的范围内广为传播。

"Dream cast"的标志是由中心向外扩展螺旋形曲线,它象征着宇宙的广阔和人类无穷的力量,同时还象征着有着无限发展空间的数字化娱乐的世界。对于颜色我们选择了鲜艳的橙色。如同橙子是幸运的象征,标志的颜色象征着爱和幸福。"Dream cast"有着能拉近人与人之间距离的作用(机能),因此标志的橙色还象征着被"Dream cast"联系在一起的人们的快乐。

在"Dream cast"的开发伊始,我曾和企业内外的许多游戏制作人广泛地交换过意见,不断地重复探讨新主机的规格问题。据此我们总括出了三点设计理念:其一不用说是高品质画面和音效;其二是通用性和开放性尽可能高的开发环境;其三是面向21世纪对全新游戏方式(发展方向)进行探索。为了实现以上三点设计理念,我们集中了世界上最优秀的信息工业企业,把最强最高的技术融入到了新主机的研究和开发中。

"Dream cast"采用了堪称CPU中性能最佳的日立公司的"SH—4",它是内置图形处理系统的128位RISC型CPU,拥有极其卓越的性能。图形处理系统是由NEC和英国Video Logic公司共同开发的"Power VR2",拥有1秒钟300万以上多边形的惊人CG描绘能力。音响处理系统搭载的是雅马哈公司的"Super intelligent"音响处理器,它是

98年11月20日世界最强的娱乐主机诞生



雅马哈公司利用其在电子乐器开发方面积累的大量经验按照 XG 规格开发的 32 位 RISC 型 CPU，它使“Dream cast”具备了 64 声道 ADPCM 的表现能力。而对软件开发越来越重要的操作系统，我们则采用了以微软公司引以为骄傲的 Windows CE 为基础而专门开发的专用版本。这是 windows CE 第一次成为面向家用游戏机的标准装备。由于它的加盟，游戏开发者可以以低廉的价格获得最好的开发环境；而开发支援体制的整备和强化又能使游戏出版人打消后顾之忧。以上两点都将使软件的开发效率实现飞跃性的提高。

相信融合了以上各点的“Dream cast”，一定能给全世界的玩家带来最大的满足！

今后将会实施包括 9 月中旬的软件发表会在内的宣传活动。在 10 月的东京游戏展上一般玩家也能体验到新主机了。

在发售前夕，作为庆祝活动将举行盛大的集会，其后在全日本的主要城市将举行名为“数字化马戏团”的游戏演示，再往后就是发售日 11 月 20 日了，请大家拭目以待吧！

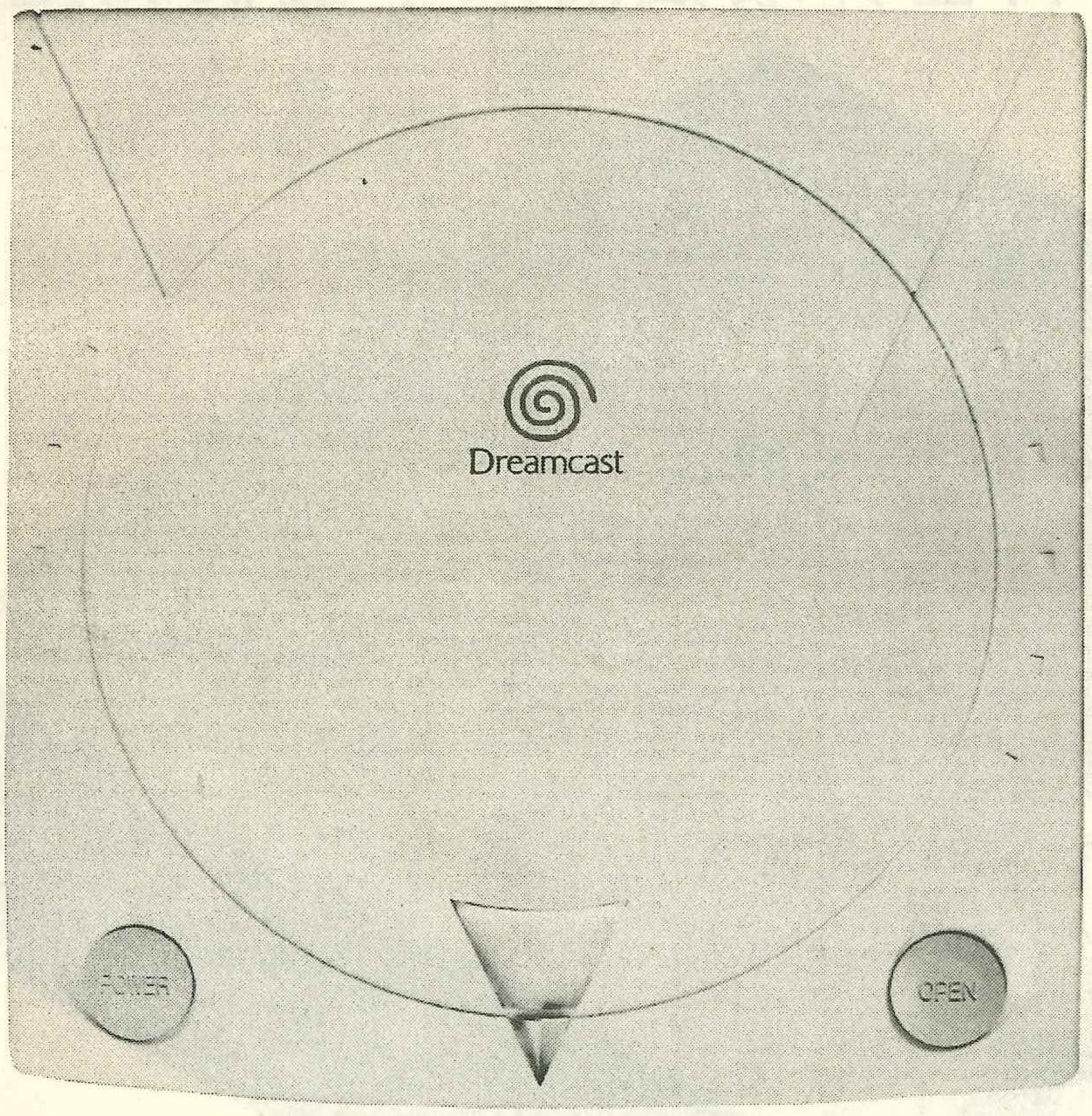
以上引自入交社长在新主机发布会上关于“Dream cast”的介绍

★“Dream cast”成功的关键是什么？（日刊问卷调查）

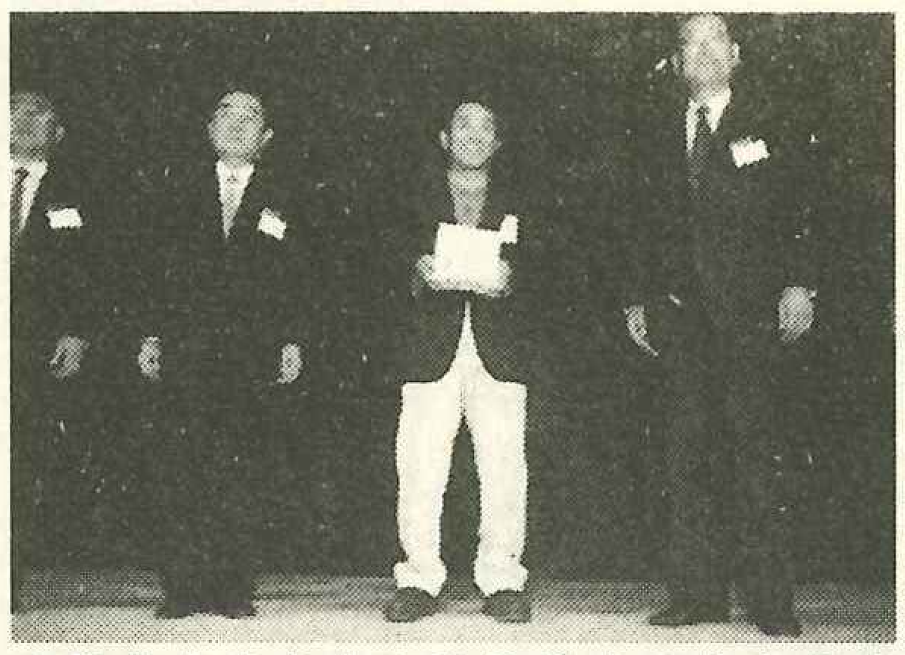
主机价格	118	原创作品	89
流通环节	78	电视广告	70
第三方软件商数量	67	向软件商的技术支持	67
FF 系列、DQ 系列	48	来自街机的移植作品	41
通信机能	37	主机设计	30
同街机基版的互换性	29	硬件的扩张性	27
有年龄限制的作品	26	面向低年龄层的作品	25
可视记忆卡	21	运气	20
专门杂志	20	AM2 研	19
入交设长的手腕	17	大型相关活动	16
玩家支持	15	来自 PC 的移植作品	15
丰富的周边设施	9	派送礼物的促销活动	7
以前没有成功过	3	不知道	3

特稿

最尖端的技术将在这里集结！



"DREAM CAST"集中了世嘉迄今为止在游戏机开发的全部经验和日立、NEC、YAMAHA、微软等各领域顶级厂商的技术实力。以适合家用机的2－3万日元的价格推出，并具有不愧为新一代家用机称号的优异性能。同时，那蕴含着高科技但却异常简洁的主机外观也非常的引人注目。



▲聚集在发表会上的均是各日本公司的首脑人物。

俯视图

我们从CD仓盖在机体正面所占的比例大小便可看出主机设计上的简练，虽然机体里的"内容"很多，但装下两个8M的SDRAM还是绰绰有余的。

图形处理系统 :POWER VR2\NEC

被称为新次世代机的Dream cast搭载有处理3D图形的专用集成电路，其作用是进行多边形着色及质材贴图等透视处理。如果没有这些机能的话，即使多边形处理速度很高也无法实现高品质的画面表现。

鉴于以上的重要性Dream cast采用了由英国的Video logic公司和NEC共同开发的"Power VR 2"，它带给了Dream cast惊人的图形描绘能力。虽然Power VR 2还没有推向市场，但其详细性能曾在国际互联网上正式宣布过，和21日发表会上公布的内容综合起来看，Power VR 2在单独工作的情况下拥有最低每秒300万多边形的惊人处理能力。另外作为追加处理机能，还有三重线形过滤、凸凹生成、VQ贴图压缩等（各机能的详细解说请参见下文）。特别值得一提的是，作为硬件处理能力的凸凹生成，是只有High end级的图形工作站才具备的机能，对于游戏机而言可以说是超先进的。而更不能忽视的是"VQ贴图压缩"，这几乎对于所有人而言都是初次耳闻吧！这是Power VR2追加的被称为Vector Quantization Comprssion的独有处理能力，是把材质贴图资料按照其独特的方法进行压缩并储存在贴图RAM中的技术。它能把非压缩状态下的贴图资料压缩为原来的1/8，并且几乎不伴随画质而劣化。

由于在RAM内存储了压缩后的贴图资料。数据规模得以减小，Power VR2和内存间的数据传送速度便能更多地用来进行别的处理。在内存规模有限的情况下，这一技术的采用使高性能和低价位得到了完美的统一。

像这样，Power VR2具有了以它的价格所应具有的所有能力。Dream cast的价格不过2至3万日元，可它却具有了超越MODEL 3的可能性。这一切都仿佛是梦，但真实的它已经近在眼前了。

★BUMP MAPPING（凸凹生成效果）：使材质贴图产生凹凸感的高级CG机能，它能令平面的多边形产生不同程度的颗粒感。

★FOG（雾效果）：使远处的目标有"云雾环绕"感的CG机能，"VF3"中梅小路葵场地中的白雾正是这一机能的产物，其方法是根据距离加算白色构成并降低明暗对比度。

★ALPHA-BLENDING（半透明效果）：新主机共有从透明到不透明的256级过渡表现。

★MIP MAPPING（根据多边型距离自动变更质材贴图）：使多边形在扩大、缩小的情况下保持其表面贴图不易失真的处理机能，其做法是预先准备1/16倍、1/4倍或4倍等不同密度的材质贴图，并在多边形扩大、缩小到相同或相似比例时进行自行更换。

★TRI-LINEAR FILTERING（三重线形过滤）：在物体的材质贴图进行前述密度变化时，为了尽可能不产生明显的变化而使物体周围的两个地方的颜色作补完色处理。进行一次这样的处理被成为二重线型过滤，新主机是在此基础上再作一次处理的高机能版。

★ANTI ALIASING（边角圆滑处理）：在对比强烈时为了避免锯齿状产生，进行圆滑过渡和边缘颜色互融处理的CG机能。

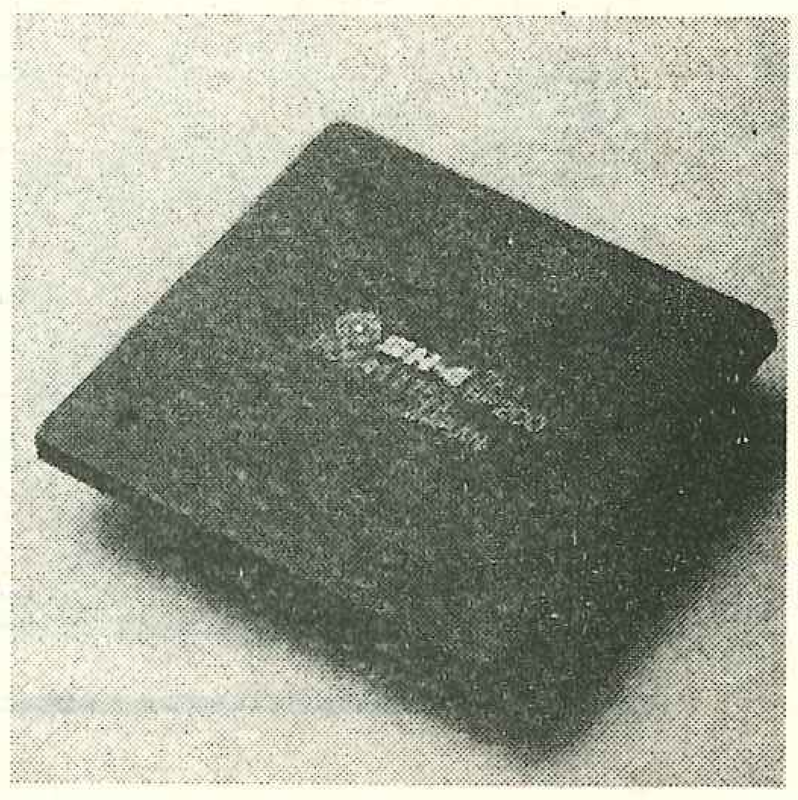
★ENVIRONMENT MAPPING（环境反射贴图）：计算多边形周围的色彩与辉度，再把它们通过材质贴图加以反映，令物体反射出周围的环境色。

★SPECULAR EFFECT（光泽处理）：使多边形表面产生光泽，在表现金属物体时尤为突出。不仅能够进行反射光的中心表现，还可以通过指定反射光源色彩、亮度来自由改变物体质感。

CPU:SH—4/HITACHI(日立)

符合“新次世代”一名的强力 RISC 型处理器 SH—4。在此让我们大致看一看 SH—4 的主要特点。

首先是 360MIPS 的处理能力，为了便于理解，我们拿它来和现存的游戏机来作个比较，土星的 SH—2 为 28MIPS；PS 的 R3000A 为 34MIPS；N64 的 VR4300 为 122MIPS，仅从这些数字来看，SH—4 的性能之优便一目了然了吧！特别是较之 64 位 RISC VR4300，其性能是前者的 3 倍，这再次证明了处理速度与 CPU 位数之间并非正比例关系这一事实。顺带说一句，SH—4 其实才是使用 32 位 RISC 芯片的真正的“32 位 CPU”。由于在家用机中几乎从不进行诸如 64 位、128 位等高精度的数据处理，所以频繁进行的 16 位至 32 位处理时的运算速度才是最重要的。在当今这个时代用“X 位机”这样的宣传文字显然是不合适的，真正应当注重的是 360MIPS 这样的高速处理性能。另外，SH—4 实现了 200MH z 的较高主频，更不能忽视的是通过 Super scalar 技术，演算性得到了更进一步的提高。其次是相当于 128 位的矩阵演算器。它究竟是起什么作用的部分呢？它是专门进行对于 3D 图形而言极其重要的多边形坐标演算的强力演算器，其最高性能达到每秒 14 亿次浮点运算。凭借日立的技术，Dream cast 甚至能进行每秒 500 万的多边形处理。Dream cast 的矩阵演算器由 4 个支持浮点运算的并列演算器组成，能同时处理 4 个 32 位数据。为了不至产生误解，在此附带说明一下关于多边形的演算问题，32 位 × 4 与 128 位是不能同日而语的。一直以来家用机都因为只能处理固定小数点而使演算精度不足，SH—4 在此方面虽然较工作站以及业务用机还有较大差矩，但由于 SH—4 支持的演算器为浮动小数点型，所以由于数位过长而舍去数位产生的误差几乎没有。因此，出现工作站级或是业务用基板 MODEL 3 那样的真实感还是值得期待的。除此之外，SH—4 还有高级的控制系统以及对应调制解调器，MPEG 动画等的信号处理能力，可以说它是在游戏机之外也能大显身手的 CPU。



系统界面:Windows CE/Microsoft

讫今为止一直为游戏机充当幕后英雄的 OS 操作系统。但 Dream cast 搭载的 OS 却稍有不同，究竟为什么不同呢？这是由于为 Dream cast 提供 OS 的是在世界范围内取得巨大商业成功的 Windows 系统的制作者——微软。

这次所采用的 OS 是为 Dream cast 而特别改进过的 Windows CE(以下 CE)。与以往的操作系统相比，它缩小了必要的数据空间，导入了 win32 以及 Direct 5 的 API(APPLICATION PROGRAMING INTERFACE：Windows 作为高性能 OS 可以减轻程序员的劳动强度)，并提供了支持 Dream cast 特有机能（视觉记忆 RAM·特殊图象处理)的扩张 API。扩张 API 带来的最大优点在于减轻了程序员的负担，从而使软件开发周期得到缩短。



▲通过电视留言在发布会上出现的比尔·盖茨。

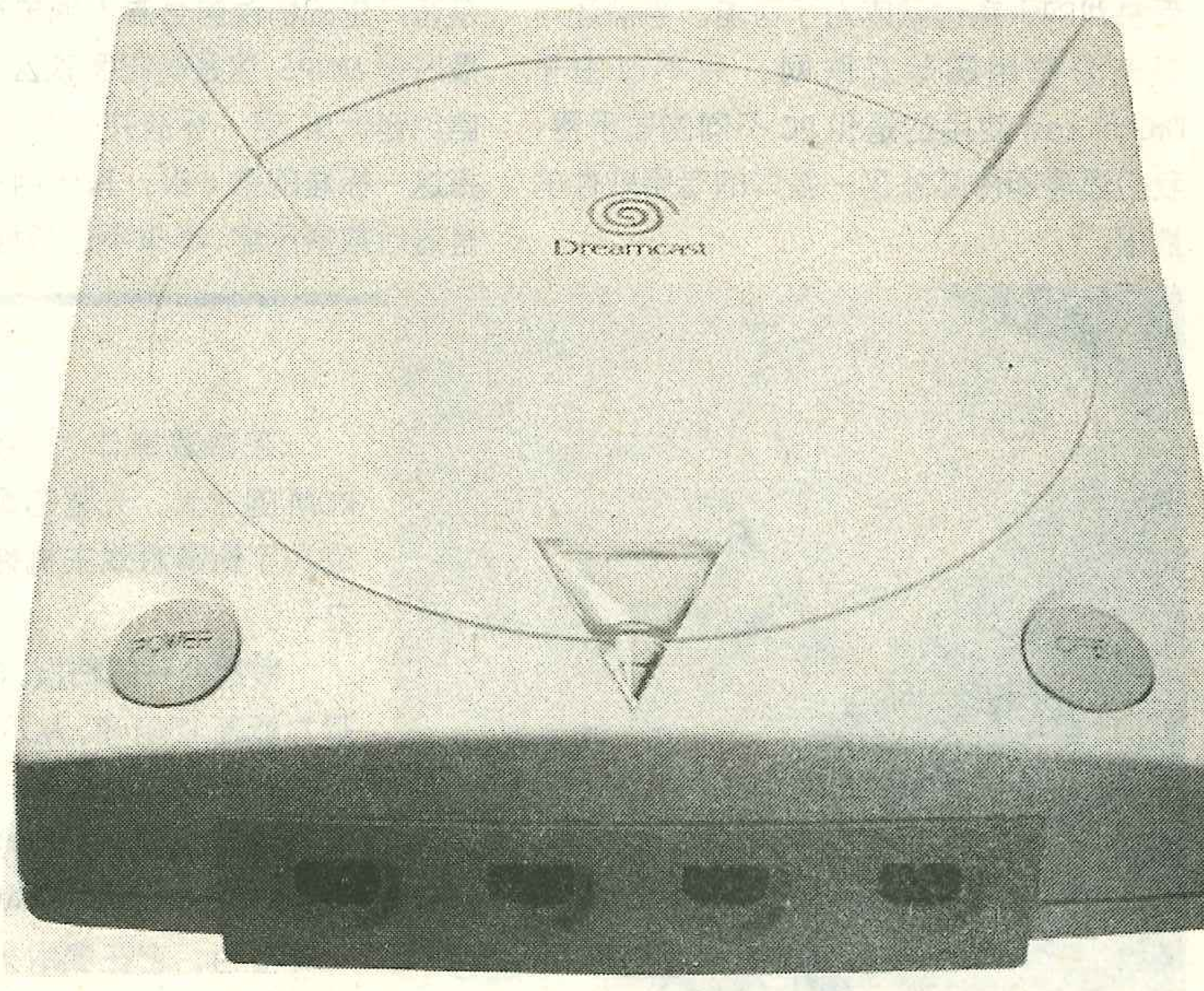
API 是指为了编制应用程序而确定的“函数”及“指令”等。程序员通过使用这些 API，就能充分地运用 Dream cast 的各种机能。也就是说所谓的 Direct X，就是微软公司为 Dream cast 提供的 API 群的总称。

Dream cast 专用 CE 支持的 Direct X API 中包含了负责 2D 图形处理的“Direct Draw”；负责 3D 图形处理的“Direct 3D”；通过国际互联网进行同步通信服务的“Direct Play”；管理手柄等输入装置的“Direct Input”；控制音响输出的“Direct Sound”；支援动画(MPEG 等格式)重放的“Direct show”等不同部分，相比标准的 CE，加入了对于 Dream cast 而言极其重要的函数。而另一方面，作为 CE 的简练化处理，它简化了 windows desktop、button、listbox、dialogbox 等指令。同时还进行了以性能可靠性为目标的有效强化，这些都使 SH—4 的机能得以最大限度的发挥。

音响处理系统/YAMAHA

Dream cast 中与画面高品质相对等的是具有强力音响机能的 Super intelligence 音响处理器。使用 ADPCM 音源，内置 32 位 RISC 芯片，能从 384 音色中最大任选 64 声道同时发音。这一强力的音响处理系统凝结了 YAMAHA 在这一领域的高度技术力（YAMAHA 曾为 MD 提供 FM 音源集成电路，并为土星设计过音源集成电路的周边设备)

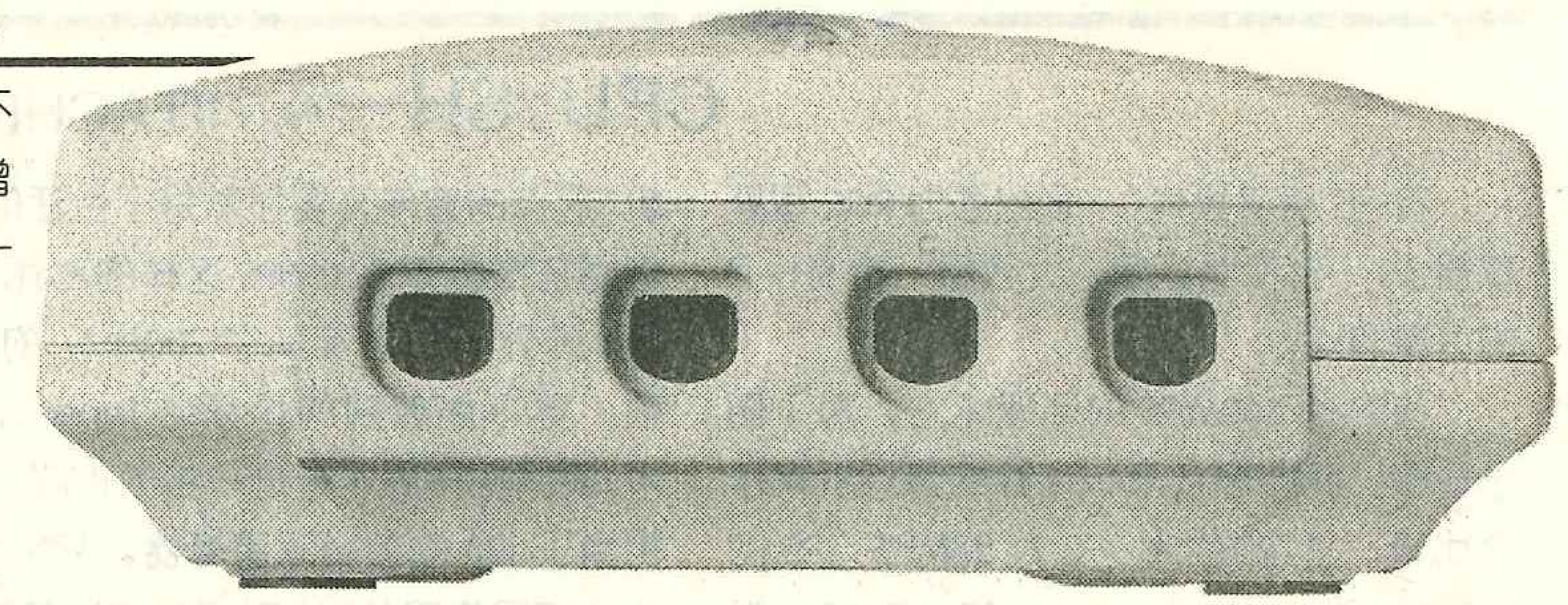
但遗憾的是，发表会上没有透露音响内存的容量和特殊音响机能等内容。让我期待符合 Dream cast 总体性能的东西出现吧！



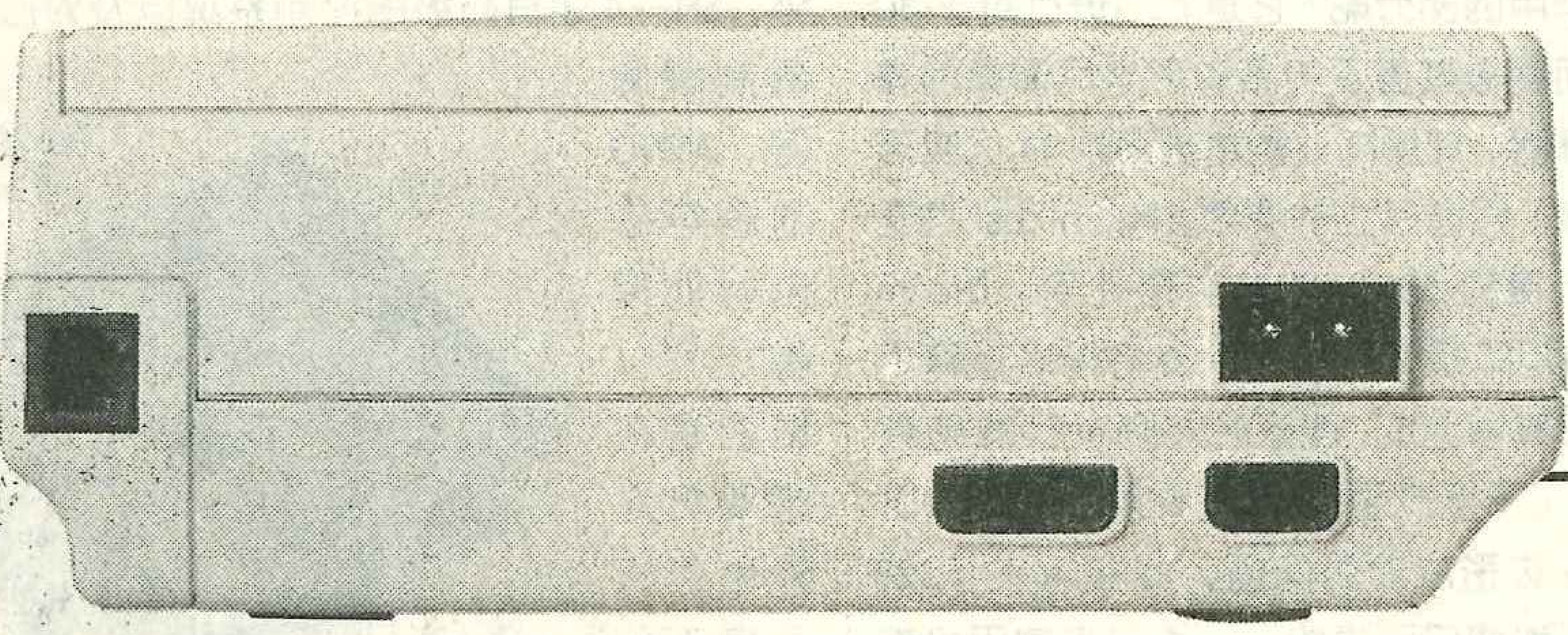
特稿

前视

主机前面并列着四个手柄插孔，相对于土星不但造型小巧而且使多人游戏时交流的机会大大增加。手柄和键盘可以同时连结的设计，使一边聊天一边通信对战的全新游戏方式成为可能。



造型较 PS 还要小巧



虽然机体的体积并不大，但从背面右侧的电源插孔来看，"DREAM CAST"并没有使用外部变压器。左侧设计有电话线连接用专用端子，这使没有复杂设定的通信对战成为可能。另外，比较靠下的位置分别是 AV 端子和扩展插孔。

后视

MODEM

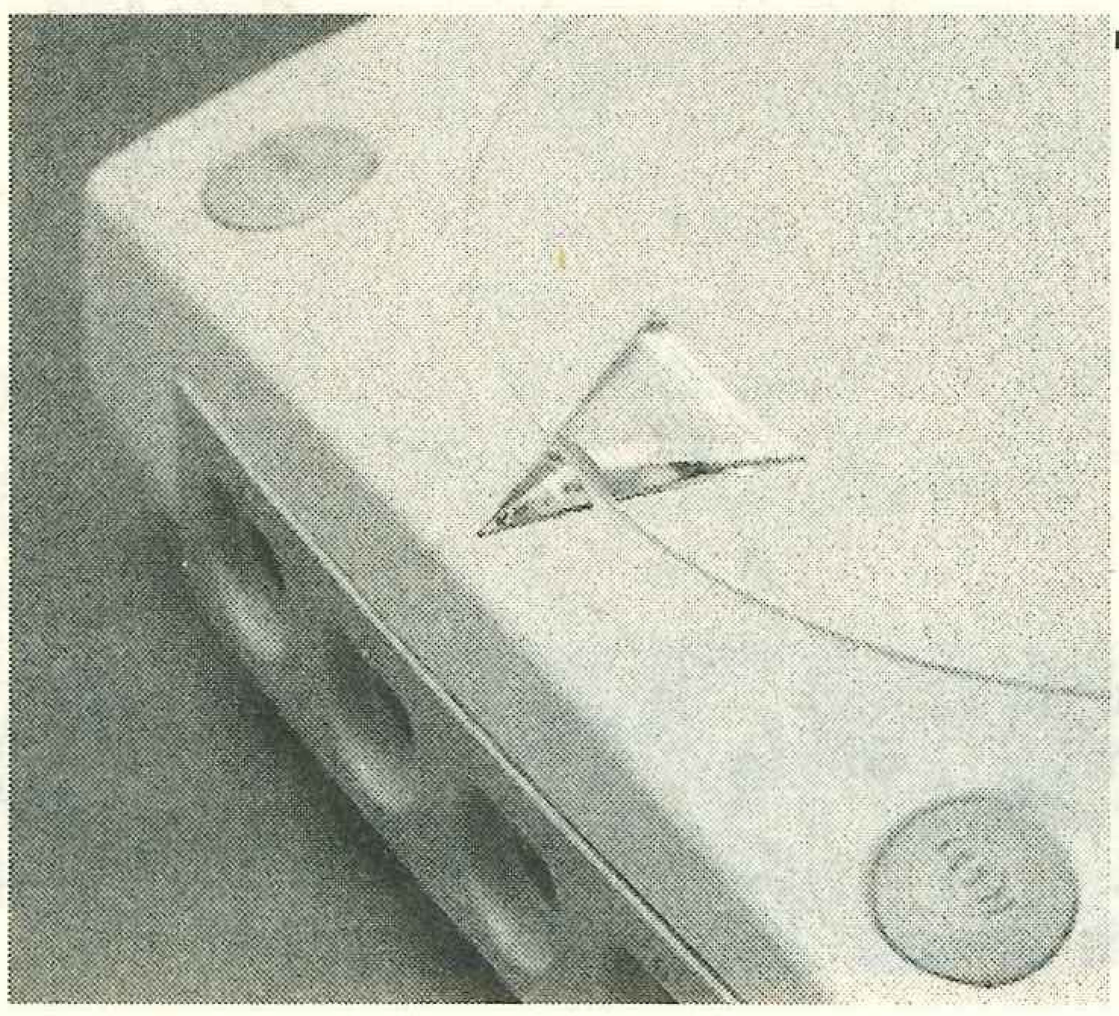
迄今为止多种游戏机都曾对通信游戏作过探索，但真正获得成功的可以说没有。这除了通信环境的不尽人意外，最大的问题还在于游戏机没有内置调制解调器。因而导致通信费用的高昂化。由于 Dream cast 搭载了标准的调制解调器，不仅降低了通信费用，而且不需要进行复杂的接续。它的出现，使通信网络成为接近我们生活的东西。只需要把电话线插入主机背面的标准化插孔，玩家与全日本，甚至全世界各个角落的人进行网络游戏就算准备就绪了。通过格斗对战的激烈厮杀，或是通过在 RPG 中的同伴结成，令全世界的人同时享受游戏的乐趣也就成为了可能。当然还可以充分享用国际互联网，只不过由于 Dream cast 使用的是和 PC 不同的显示器，我们还需期待弥补这一差异的专用软件的推出。

接下来让我们一起看看内置调制解调器的性能。在公布的资料中是如下记载的："V34(336.6kbps)"，最高支持 V42 及 MNP5。由于通信方面的术语较多，因此很多人都不大理解。在这里先进行一下说明。首先是 V34，这是国际电信联盟通信标准化部门（ITV—I）所制定的 V 系列标准的一种，是指秒间 28.8kbit～33.6kbit 的传送速率。因此 V34 可以看成是调制解调器秒间 33.6kbit 的通信速度的表示，而 V42 则是指调制解调器间通信的纠错方式，因此支持这一方式就使准确无误的高速通信成为可能，使雷电或其它原因引起的小规模杂音产生的错误信号混入现象得以避免。最后是 MNP5，这是美国微软公司制订的通信纠错标准，这一标准共分 10 级。MNP5 即指这一标准的第 5 级，其作用不是纠错而是进行数据压缩，本来不过每秒 33.6 的传输速度由于传输的是经过压缩后的数据，其实际传输速度要高于 33.6kbit/s，这些数据所隐含的正是 Dream cast 高速 MODEM 得以实现的根本原因。

以往只有个人电脑才能进行的网络游戏在今后也成了 Dream cast 用户的特权。



▲新主机发布会上播出的片断，表现了不需要做什么复杂的准备就能轻松对战的景象。



光驱

在游戏媒体大部分转换为 CD—ROM 的今天，光驱的读取速度也自然成为了衡量游戏主机性能的重要标准之一。

根据公开的情报，Dream cast 的光驱为最高 12 倍速，从这"最高"两字我们大致可以进行这样一个推测：CD—ROM 除了游戏机所采用的 CLV 方式之外，还有 CAV 方式。CAV 方式与 CLV 的不同在与，它在读取光盘外周和内周的数据时马达的回转速度是始终保持不变的。因此其内外周上的数据读取速度是不一样的。所以 CAV 方式的光驱一般都用"最高 X 倍速"来表示其速度。编辑部估计 Dream cast 采用的正是 CAV 方式的 CD—ROM，如果是这样的话，Dream cast 的光驱应该为最外周 12 倍速，最内周的 6 倍速。

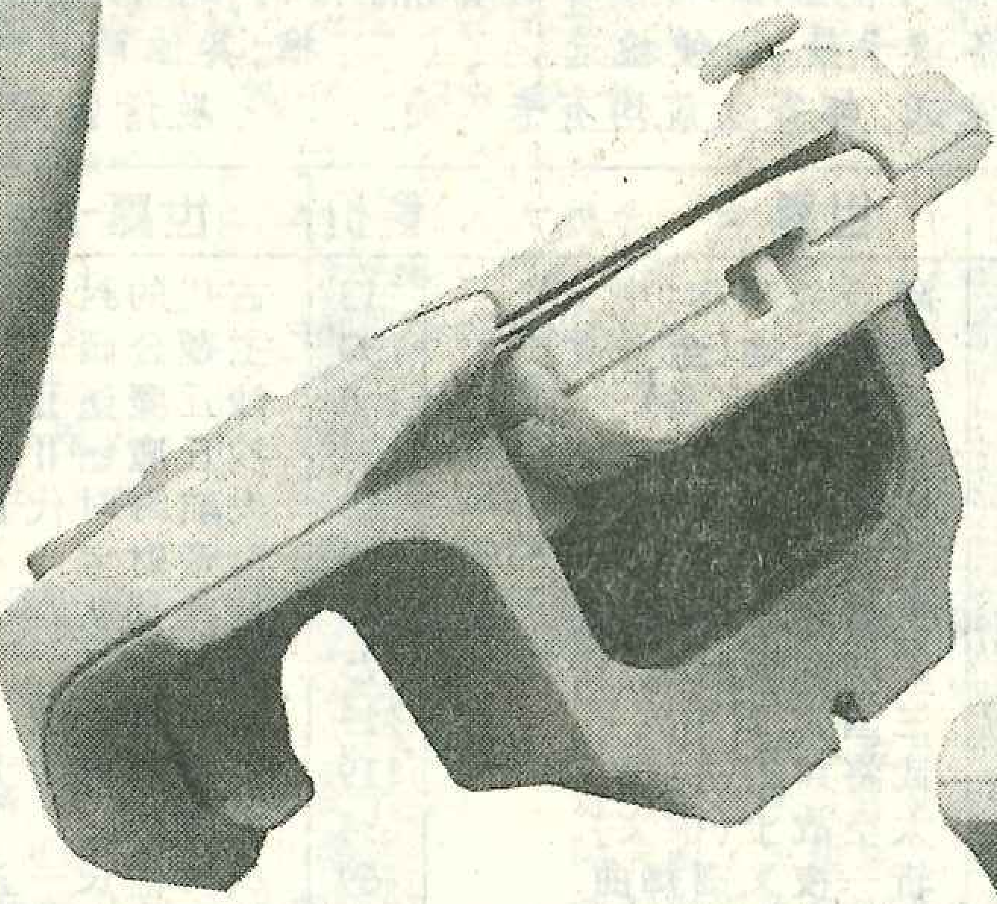
另外，在世嘉新主机发布会上并没有谈及有关光驱控制方式的问题。

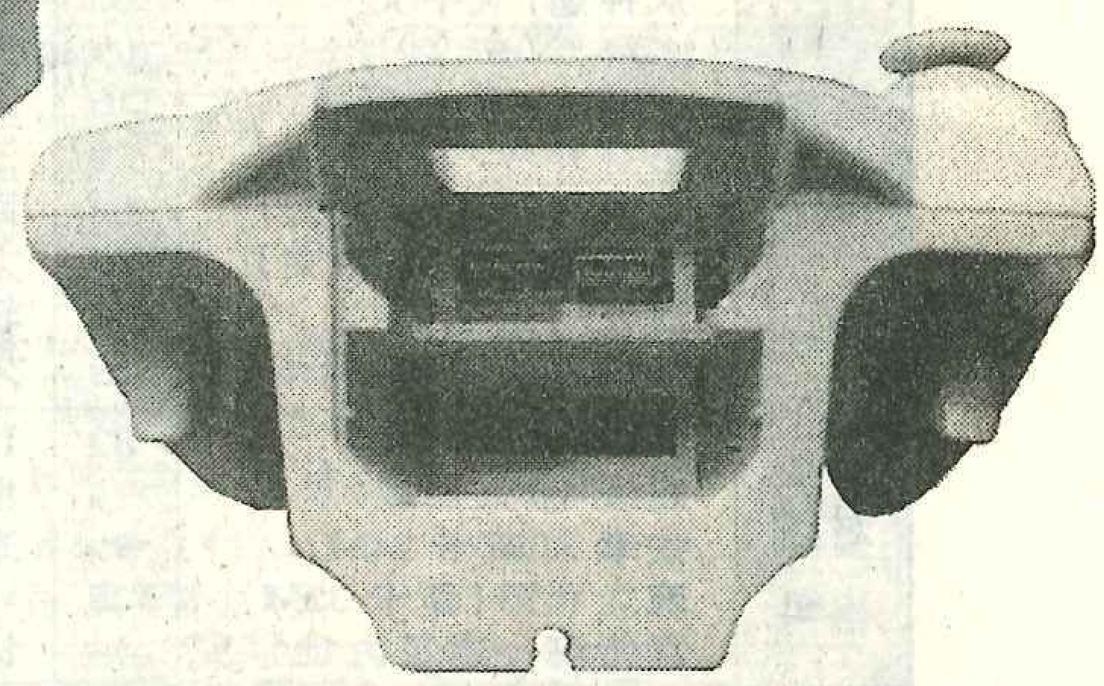


手柄

Dream cast 的手柄好象是世嘉土星上某种手柄的强化型，而且方向键和L、R 键的设计也都带有一些 N64 的痕迹。不过把为了适合格斗游戏而制作的 6 键设计改为 4 键可算得上是英明决断。

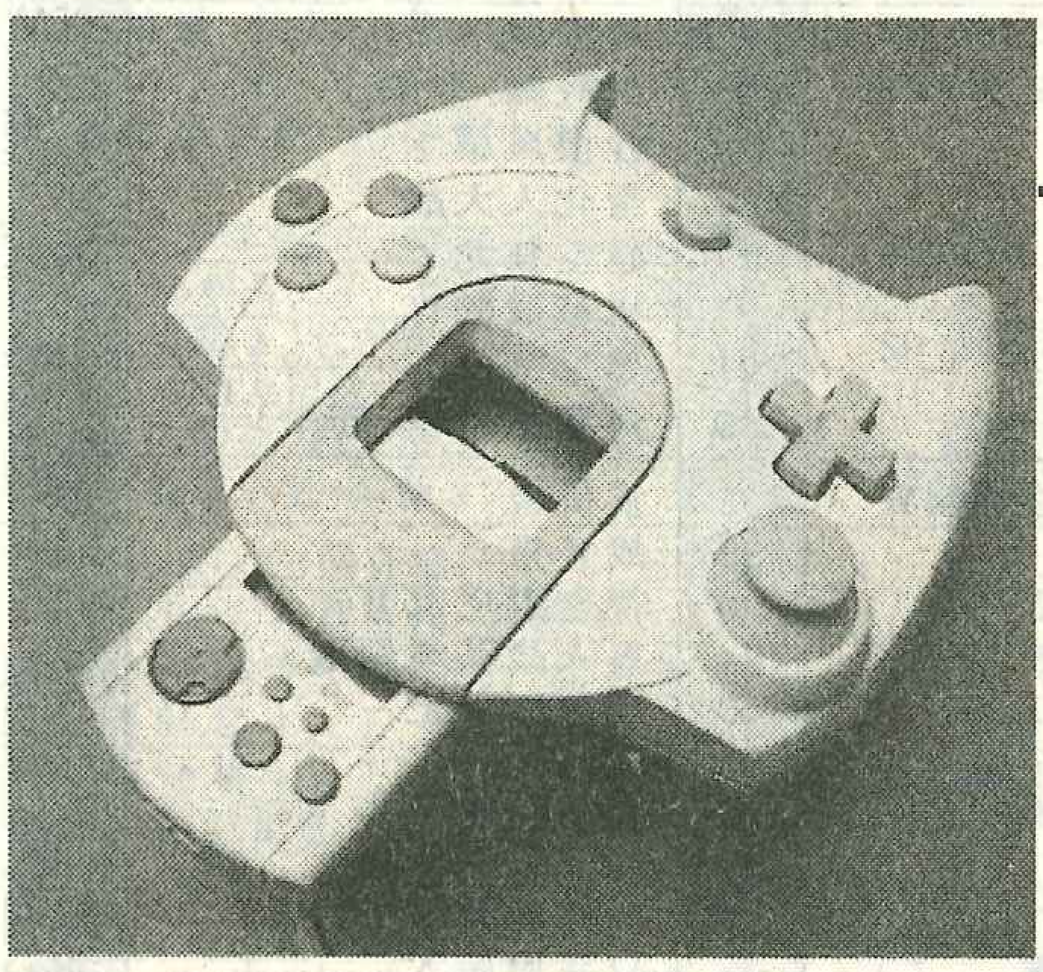
手柄中央有两个插槽，其中 1 个是供搭载液晶屏幕的记忆体——“可视记忆卡”使用的，这一点与以往所采用的主机外插记忆卡的方式可谓大相径庭，而可视记忆卡的液晶屏幕还可以进行各种灵活运用。例如在多人游戏时，不想能让对方知道的游戏资料就可以用它来显示。而第二个插槽有何用途还不甚明确，可能会采用记忆卡之外的扩张机能（如震动手柄等）。

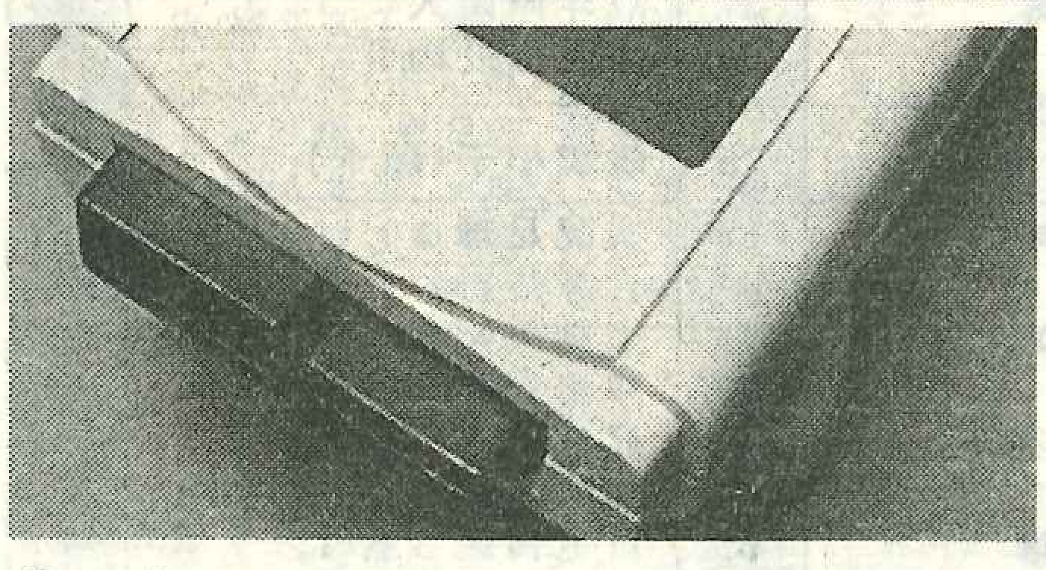




酷似 N64 的手柄

希望构筑全新的交流方式





可视记忆卡

存储游戏数据用的可视记忆卡带有液晶屏幕、操作键和联机用通信端子，因此可以独立进行对卡内存储数据的管理。此外，单独的可视记忆卡也能够作为便携式情报终端（PDA）来进行游戏（例如角色培育），然后再将数据返还给主机。

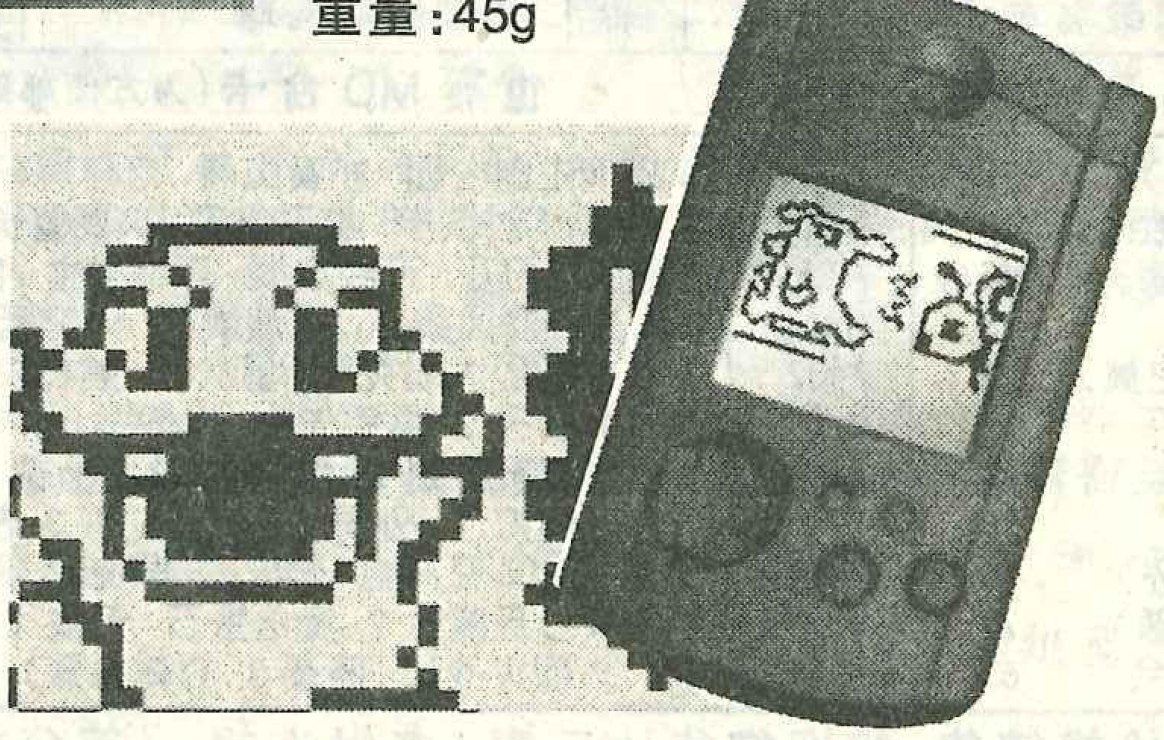
此外只要把可视记忆卡加以联接就能够进行数据交换，世嘉已经决定在里面装入某个含有通信对战要素的游戏。作为便携式游戏机，它可能会在今年夏天发售。

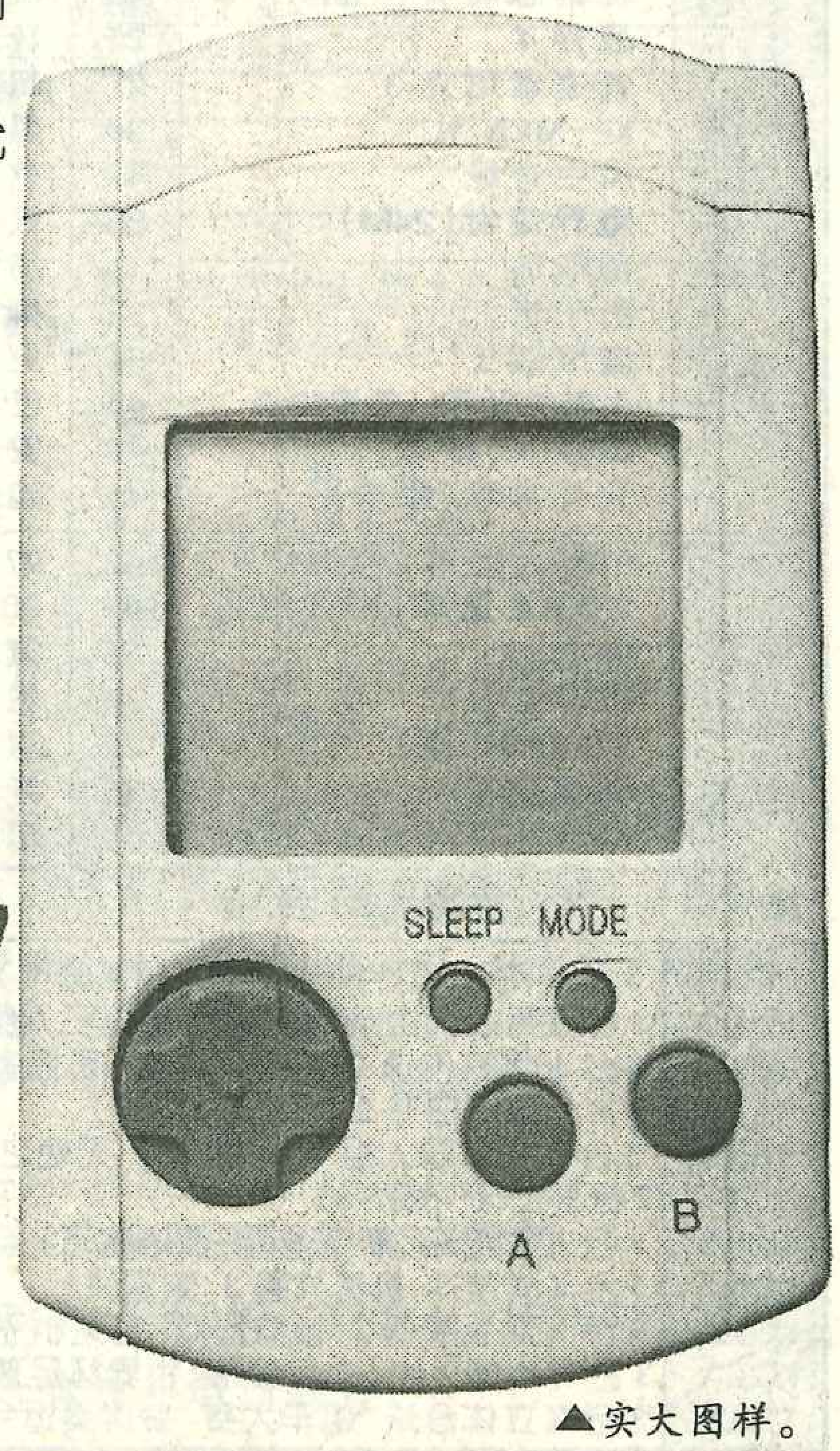
性能

CPU：超省电型 8 位 CPU
内存：128kbyte
解析度：48×32 点阵（黑白）
屏幕尺寸：37mm×26mm
主机尺寸：47mm×80mm×16mm
电源：钮扣电池 X2，自动关机功能
音响：PWM 音源 1 声道
重量：45g

第一弹——哥吉拉

作为 Dream cast 的先头部队，其可视记忆卡将先行发售，这就是便携式液晶游戏“哥吉拉大集合！怪兽大图鉴”（2500 日元）。游戏大致内容是通过可视记忆卡来培养自己的怪兽，然后通过联机进行对战，如果在战斗中胜利的话，就可以获取对手的 DNA 并实现进化。



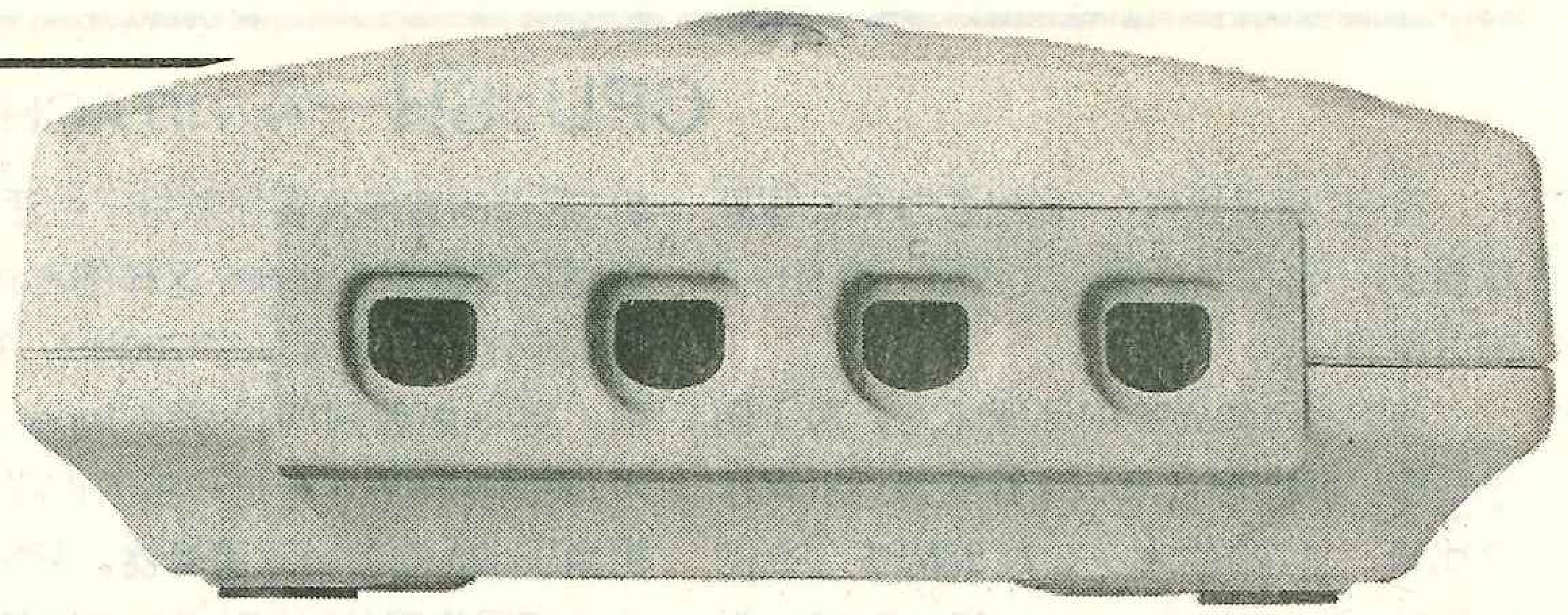


▲实大图样。

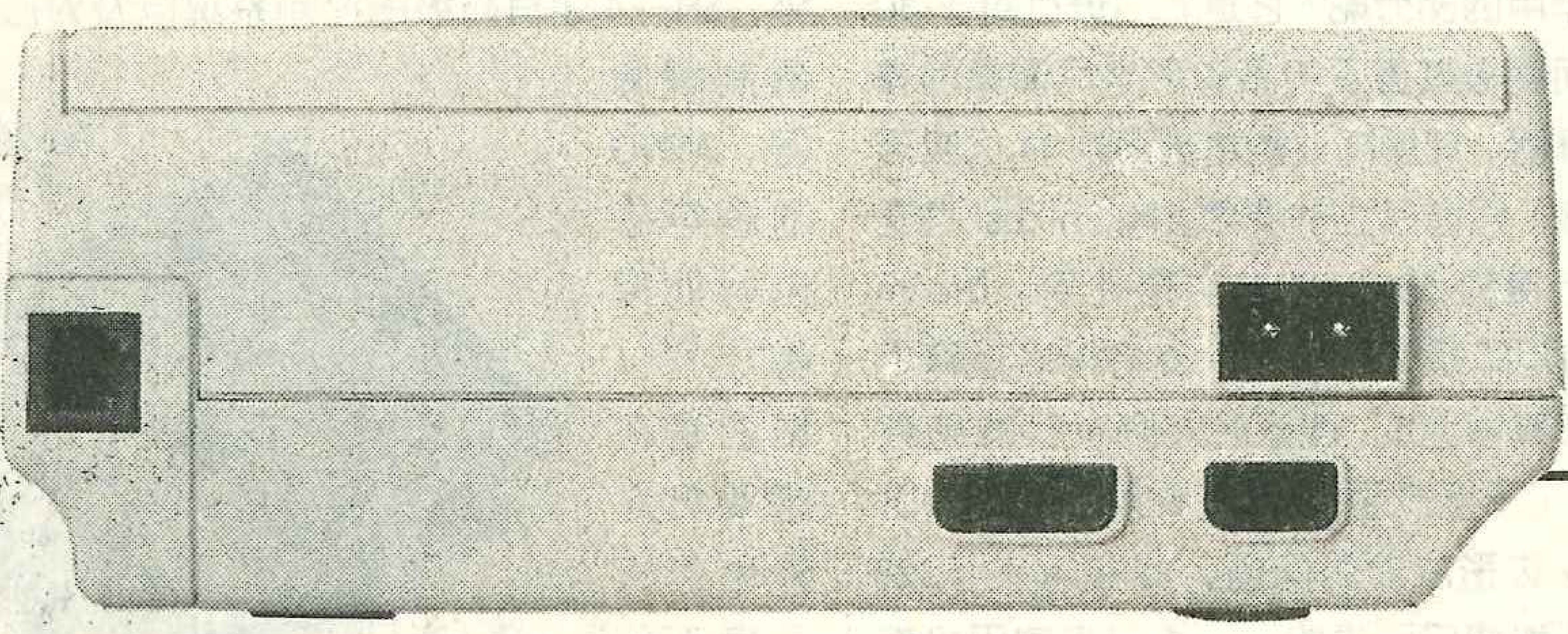
特稿

前视

主机前面并列着四个手柄插孔，相对于土星不但造型小巧而且使多人游戏时交流的机会大大增加。手柄和键盘可以同时连结的设计，使一边聊天一边通信对战的全新游戏方式成为可能。



造型较 PS 还要小巧



虽然机体的体积并不大，但从背面右侧的电源插孔来看，"DREAM CAST"并没有使用外部变压器。左侧设计有电话线连接用专用端子，这使没有复杂设定的通信对战成为可能。另外，比较靠下的位置分别是 AV 端子和扩展插孔。

后视

MODEM

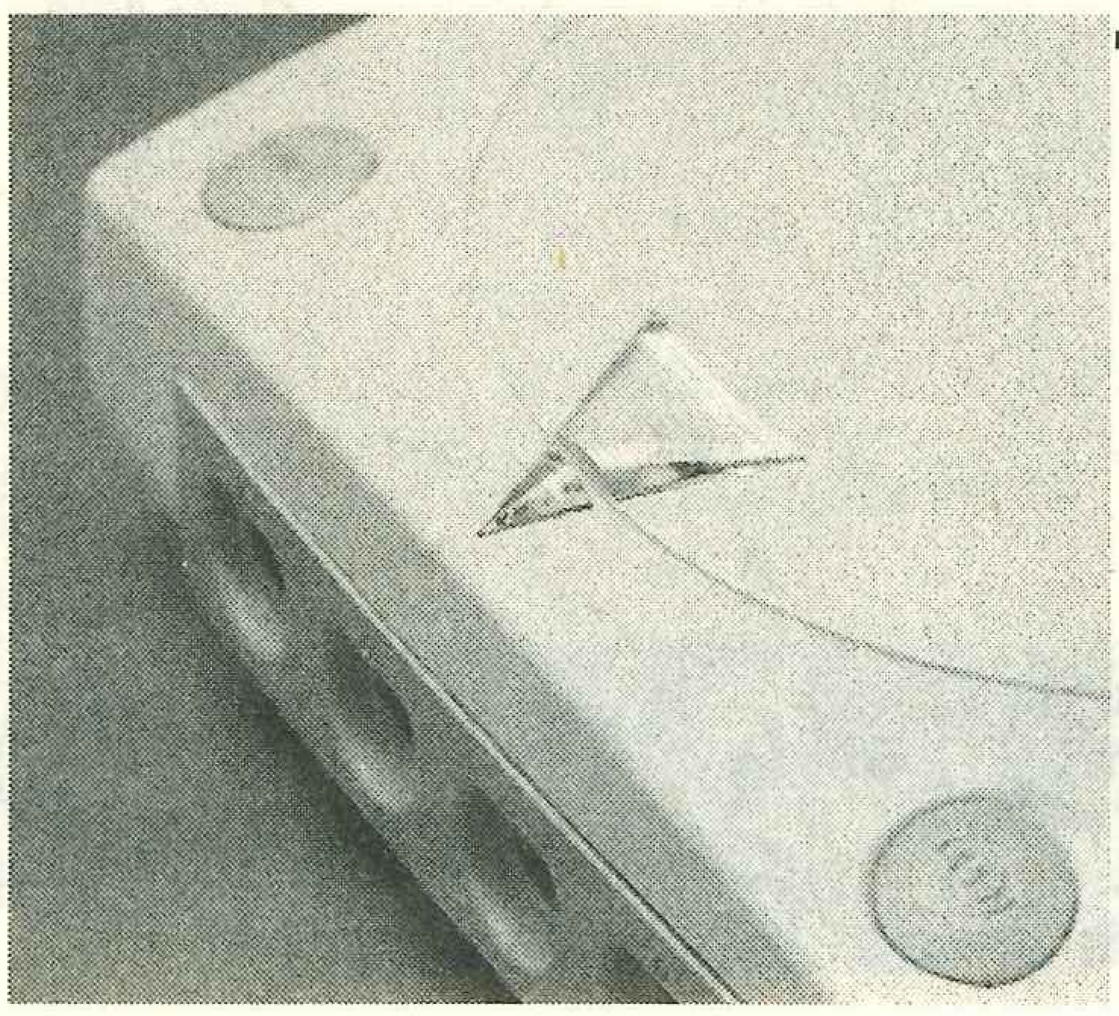
迄今为止多种游戏机都曾对通信游戏作过探索，但真正获得成功的可以说没有。这除了通信环境的不尽人意外，最大的问题还在于游戏机没有内置调制解调器。因而导致通信费用的高昂化。由于 Dream cast 搭载了标准的调制解调器，不仅降低了通信费用，而且不需要进行复杂的接续。它的出现，使通信网络成为接近我们生活的东西。只需要把电话线插入主机背面的标准化插孔，玩家与全日本，甚至全世界各个角落的人进行网络游戏就算准备就绪了。通过格斗对战的激烈厮杀，或是通过在 RPG 中的同伴结成，令全世界的人同时享受游戏的乐趣也就成为了可能。当然还可以充分享用国际互联网，只不过由于 Dream cast 使用的是和 PC 不同的显示器，我们还需期待弥补这一差异的专用软件的推出。

接下来让我们一起看看内置调制解调器的性能。在公布的资料中是如下记载的："V34(336.6kbps)"，最高支持 V42 及 MNP5。由于通信方面的术语较多，因此很多人都不大理解。在这里先进行一下说明。首先是 V34，这是国际电信联盟通信标准化部门（ITV—I）所制定的 V 系列标准的一种，是指秒间 28.8kbit～33.6kbit 的传送速率。因此 V34 可以看成是调制解调器秒间 33.6kbit 的通信速度的表示，而 V42 则是指调制解调器间通信的纠错方式，因此支持这一方式就使准确无误的高速通信成为可能，使雷电或其它原因引起的小规模杂音产生的错误信号混入现象得以避免。最后是 MNP5，这是美国微软公司制订的通信纠错标准，这一标准共分 10 级。MNP5 即指这一标准的第 5 级，其作用不是纠错而是进行数据压缩，本来不过每秒 33.6 的传输速度由于传输的是经过压缩后的数据，其实际传输速度要高于 33.6kbit/s，这些数据所隐含的正是 Dream cast 高速 MODEM 得以实现的根本原因。

以往只有个人电脑才能进行的网络游戏在今后也成了 Dream cast 用户的特权。



▲新主机发布会上播出的片断，表现了不需要做什么复杂的准备就能轻松对战的景象。



光驱

在游戏媒体大部分转换为 CD—ROM 的今天，光驱的读取速度也自然成为了衡量游戏主机性能的重要标准之一。

根据公开的情报，Dream cast 的光驱为最高 12 倍速，从这"最高"两字我们大致可以进行这样一个推测：CD—ROM 除了游戏机所采用的 CLV 方式之外，还有 CAV 方式。CAV 方式与 CLV 的不同在与，它在读取光盘外周和内周的数据时马达的回转速度是始终保持不变的。因此其内外周上的数据读取速度是不一样的。所以 CAV 方式的光驱一般都用"最高 X 倍速"来表示其速度。编辑部估计 Dream cast 采用的正是 CAV 方式的 CD—ROM，如果是这样的话，Dream cast 的光驱应该为最外周 12 倍速，最内周的 6 倍速。

另外，在世嘉新主机发布会上并没有谈及有关光驱控制方式的问题。

上海 次时代

最近组织到一批动画VCD的经典之作,例:

银河英雄传 第一部	13CD	心跳回忆(真人版)	2CD
银河英雄传 第二部	13CD	网络战士－病毒	2CD
银河英雄传 第三部	13CD	北斗之拳	2CD
橙路(想回到那一天)	2CD	ガゼアの翼	3CD
橙路 OVA 版	8CD	高达－Q 版	2CD
橙路 珍藏版	24CD	宫崎骏作品・飞鸟演唱 MTV	1CD
太阳之神	1CD	雌威队	2CD
新世纪 2058—超音战士Ⅱ	2CD		

如需详细目录,请来信索取目录,收取5元工本费。

7月底次时代举行"星际争霸"等网络游戏争霸赛。奖品丰厚。地点:浦东东昌路513号

次时代公司本着玩友至上的宗旨、力求更完善的服务,经营范围不断拓宽,除了游戏机(PS、SS、N64、GB)主机、配件的批发,零售,其中主要进行SONY PS游戏机的批发业务。另本部之维修部保证次时代所出售的机器一律免收维修费,质量保证。

另为回报大家,再推出动画CD(日本动画卡通系列的经典作品)例如:宫崎骏、久石讓、高桥留美子、川井憲次、马饲野康二的作品,并可根据你的需要,选不同的歌曲,制作在一张光碟上。

总公司:上海市新闸路1954号 邮编:200042 电话:021—62188985 交通路线:94、40、20、45、113、童的梦专线

石门路分店:上海市石门一路30~32号(延安路口) 电话:(021)63273835 交通路线:71、48、01

浦东分店:浦东东昌路513号 电话:(021)58784714 交通路线:85、86、81、82、574、219、573、980、783、01、申周线、沪南线

哈尔滨 华立电子经销部 圣嘉2000总经销

批发零售:SS、PS、N64等次世代光碟机、游戏光盘及其周边设备

并备有各种档次MD、SFC、GB、世嘉16位彩色手掌机

本店郑重向各位玩友承诺,凡在我处购买主机均保修三个月,并享有终身免费维修;在别处购买的主机,也同样享有终身免费维修!

同时向各位街机老板承诺,我店是深圳圣嘉公司指定的黑龙江省总经销商,在我处所购圣嘉2000转接板保证质量第一,售后服务完善。

华立电子会以一流的敬业态度、夏日般的热情、完善的售后服务,为新老顾客提供服务、维修与咨询,真正做到售后服务一条龙。

地址:哈尔滨市南岗区民益街103号(站前)

电话:0451－3650202　联系人:高颖、国强

山西太原

前卫 GAME 馆

一九九七暑期特惠行动

☆土星、PS、MD超低价格

仅售十天:7月10－20日

☆暑假期间随游戏软件附送完全攻略

☆九八夏季"少年街霸"大赛接受挑战

报名时间:7月10日－31日

(每位参赛选手均可获赠20元等值购物卡,欢迎参予)

总店:新建路35号　电话:(0351)4063902

分部:解放路282号　电话:(0351)3091915

邮编:030002　批发热线:0351－9088560

广告

暑期特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

诚意相邀

没拥有次世代机的玩友，是否为那震撼的效果而感叹，已拥有次世代机的玩友是否常发出无奈的感慨"无敌真寂寞"。如果您属上述二种玩友，那还是赶紧找个时间来"万和"瞧瞧。本中心专为各路次世代机迷开辟"王者擂台"在这里您可以免费玩到各类次世代主机及各种相应软件。千万别错过这个和高手过招 切磋的好机会！！！

勇者相遇 惟我独尊

各类主机及配件	单价	平邮	快邮
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 7002 型 5502 加强型（附：原装震动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件）	1460	50	130
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 7003 型 5501 加强型（附：原装震动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件）	1460	50	130
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 5503 型（附：原装标准手柄 220V 原装电源 立体声 AV 电视连线 全中文说明书 相应软件）	1460	50	130
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型（附：原装振动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件）	1310	50	130
日本原装 JVC 土星 32 位光盘游戏机（附：原装手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件）	1280	50	130
原装世嘉土星 32 位光盘机（JVC 原装光头）（附：原装手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书相应软件）	990	50	130
日本原装任天堂 N64 游戏机（原装手柄 转换电源 立体声 AV 线 说明书）	1200	50	130
任天堂 N64 游戏机专用光碟机（多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送 100 余个相应游戏软件）	2460	70	140
凡购以上次时代机同时购记忆卡可以特惠价 40 元购买 PS 记忆卡一只或 65 元购土星记忆卡，另免收记忆卡邮资			
新型：原装世嘉五代掌上型便携式十六位机（自带大屏幕高清晰度液晶显示，可接驳电视及副手柄，随机送外挂电池盒一只）	580	35	50
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机，通卡率高，兼容性强（附：双手柄，AV 线，射频盒，射频线，转换电源，说明书）	160	45	110
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机，通卡率高，兼容性强（附：双手柄，AV 线，射频盒，射频线，转换电源，说明书及卡带一盘）	170	45	110

原装世嘉土星记忆卡	135	土星专用金手指密码卡 2 代	80	索尼 PS 专用金手指全集（书）	48	世嘉Ⅱ型机用 AV 线电视连线	15
原装土星 3D 格斗手柄	145	土星专用制式转换器 NTSC－PAL	55	索尼 PS 专用 VCD 电影卡	530	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10
原装土星专用电影卡（2.0 版）	590	索尼原装 PS 振动手柄	160	**新：PS 用 VCD 电影卡（带遥控）**	650	世嘉Ⅱ型机用 AV 转射频连接盒	20
土星专用仿原装手柄（白）	25	索尼 PS 专用金手指卡	60	世嘉机用 6 键标准小手柄	10	超任主机 磁碟机双用电源	60
土星专用仿原装记忆卡	75	索尼 PS 专用格斗手柄	50	原装世嘉机用电源	40	原装超任日版手柄	55
新款土星 4M 加速卡（可玩恶魔使者）	95	索尼 PS 组装标准手柄	25	组装世嘉机用电源	25	原装超任格斗手柄	55

新款：索尼 PS 金手指密码卡，中文操作界面，内置大量新旧游戏密码，更可直接观看游戏过场 CG 及通关 CG 动画 售价：95 元（以上配件邮资均为 15 元）

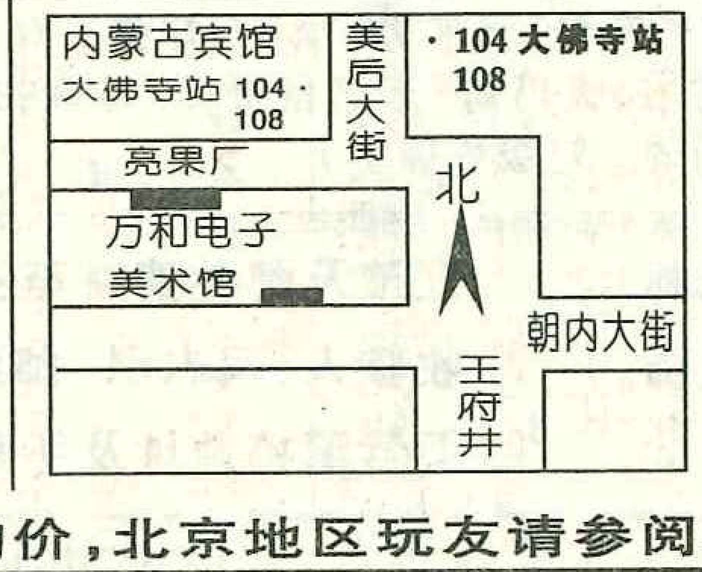
原版土星游戏光碟	世嘉拉力赛车	75	紫炎龙	170	魔幻部队Ⅲ代	170	TERRA CRESTA（3D 空战）	195
	索尼克 JAM（特别版）	75	春风战队（3CD）	158	电脑天使	150	未来世界（病毒）	175
	VR 战士对格斗之蛇	75	罗媚斗	170	猫侦探	170	欢乐世界	195
	东京番外地（2CD 送中文出招）	75	97 世界杯	170	斗士之历史	150	网球	195
	电脑战机	75	斗神传	170	魔鬼终结者	190	月影摇篮（3CD）	195
	VR 战士 2	75	高速之王Ⅱ代	170	机动战舰	150	银河之星（送纪念章）	185
	VR 特警Ⅰ代	80	可爱战斗机	170	SNK 最强马传说	170	飞侠威利	170
	VR 特警Ⅱ代	80	骷髅超人	170	怪盗	210	紧张小子（送音乐 CD）	175
	快打刑事	80	百传降临术	170	喜欢你	140	豪血寺一族（带加速卡）	280
	空牙外传	170	台球Ⅲ代	150	闪电出击	195	幽灵（8CD）	270

以上均为土星原装游戏软件光盘，具有很高的欣赏价值和使用价值，全部配有精美彩色说明书，欢迎玩家收藏。邮资为：1 盘 15 元，2 盘 20 元，3 盘 25 元依此类推。全部为航空快件邮购，快捷准确。

八位文字类卡	勇者斗恶龙	83	水浒传	50	圣火徽章	60	三国志 2	58	勇者斗恶龙 2	60
	吞食天地	40	龙珠战士	40	太空战士 3	70	三国志 3	48	勇者斗恶龙 3	62
	吞食天地 2	50	龙珠战士 2	51	半熟英雄传	45	三国志 5	48	勇者斗恶龙 4	72
	英雄战记	60	SD 机动战士	60	成吉思汗	50	第四次机器人大战	62	圣火徽章 2	68
	吞食天地 4 合 1	90	三国五 5 合 1	92	魔神英雄 4 合 1	88	圣火列传（中文）	52	荆轲新传（中文）	52
	重装机兵	68	封神榜（中文）	70	吞食天地 3（中文）	68	超级大战（中文）	52	第二次机器人大战（中文）	69
动作类	卡王 14 合 1（006）	86	棋王 64 合 1	58	12 人快打 4 合 1	48	玛莉 7 代 8 合 1	66	狮子王 8 合 1	65
	卡王 14 合 1（007）	86	超强 18 合 1	49	终极快打 4 合 1	48	饿狼传说 4 合 1	56	幽白 龙珠 6 合 1	66
	卡王 16 合 1（008）	88	足球 2 代 4 合 1	46	古巴大战 8 合 1	66	龙珠 8 合 1	59	球类 11 合 1	56
	卡王 9 合 1（006）	82	97 格斗天王 7 合 1	78	忍龟 4 代 8 合 1	65	饿狼洛克人 6 合 1	59	热斗足球 8 合 1	58

面向全国各地同行业朋友开展批发业务，提供优质、低价的各类电玩产品，确保质量及完善的售后服务，欢迎来人来电联系合作！

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局 630 信箱

收款人：闫志刚　　邮编：100010

查询电话（010）64037924

店址（不收汇款及邮件）：北京美术馆后街亮果厂 6 号

原咨询电话：（010）64073697 因电信部门更换号码暂时取消，对由此给您造成的不便，深表歉意。

★以上价格均为外埠玩友邮购价，北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价，谢谢。

万和 game 北京万和一族电子销售中心 WANHE ELECTRONIC SALES LTD

上海 次时代

最近组织到一批动画VCD的经典之作，例：

银河英雄传 第一部	13CD	心跳回忆（真人版）	2CD
银河英雄传 第二部	13CD	网络战士－病毒	2CD
银河英雄传 第三部	13CD	北斗之拳	2CD
橙路（想回到那一天）	2CD	ガゼアの翼	3CD
橙路 OVA 版	8CD	高达－Q 版	2CD
橙路 珍藏版	24CD	宫崎骏作品·飞鸟演唱 MTV	1CD
太阳之神	1CD	雌威队	2CD
新世纪 2058—超音战士Ⅱ	2CD		

如需详细目录，请来信索取目录，收取5元工本费。

7月底次时代举行“星际争霸”等网络游戏争霸赛。奖品丰厚，地点：浦东东昌路513号

次时代公司本着玩友至上的宗旨、力求更完善的服务，经营范围不断拓宽，除了游戏机（PS、SS、N64、GB）主机、配件的批发，零售，其中主要进行SONY PS游戏机的批发业务。另本部之维修部保证次时代所出售的机器一律免收维修费，质量保证。

另为回报大家，再推出动画CD（日本动画卡通系列的经典作品）例如：宫崎骏、久石让、高桥留美子、川井宪次、马饲野康二的作品，并可根据你的需要，选不同的歌曲，制作在一张光碟上。

总公司：上海市新闸路1954号 邮编：200042 电话：021—62188985 交通路线：94、40、20、45、113、童的梦专线

石门路分店：上海市石门一路30～32号（延安路口） 电话：（021）63273835 交通路线：71、48、01

浦东分店：浦东东昌路513号 电话：（021）58784714 交通路线：85、86、81、82、574、219、573、980、783、01、申周线、沪南线

哈尔滨 华立电子经销部 世嘉2000总经销

批发零售：SS、PS、N64等次世代光碟机、游戏光盘及其周边设备

并备有各种档次MD、SFC、GB、世嘉16位彩色手掌机

本店郑重向各位玩友承诺，凡在我处购买主机均保修三个月，并享有终身免费维修；在别处购买的主机，也同样享有终身免费维修！

同时向各位街机老板承诺，我店是深圳圣嘉公司指定的黑龙江省总经销商，在我处所购圣嘉2000转接板保证质量第一，售后服务完善。

华立电子会以一流的敬业态度、夏日般的热情、完善的售后服务，为新老顾客提供服务、维修与咨询，真正做到售后服务一条龙。

地址：哈尔滨市南岗区民益街103号（站前）

电话：0451－3650202 联系人：高颖、国强

山西太原 前卫GAME馆

一九九七暑期特惠行动

☆土星、PS、MD超低价格

仅售十天：7月10－20日

☆暑假期间随游戏软件附送完全攻略

☆九八夏季“少年街霸”大赛接受挑战

报名时间：7月10日－31日

（每位参赛选手均可获赠20元等值购物卡，欢迎参予）

总店：新建路35号 电话：(0351)4063902

分部：解放路282号 电话：(0351)3091915

邮编：030002 批发热线：0351－9088560

广告

南京新世界

NEW WORLD

大优惠

☆日本世嘉土星机　江苏、安徽总代理

☆宗旨：注意信誉、价格低廉、质量保证、用户满意

暑假优惠价格：（不含邮资）			
原装世嘉土星机（原装直读）	1050 元	任天堂 GB 手掌机（需购卡）	300 元
原装索尼 PS 机（原装直读）	1200 元	任天堂超薄 GB 机（需购卡）	350 元
原装任天堂 64（送卡一合）	1200 元	世嘉 16 位彩色掌机（需购卡）	650 元
原装 N64 光碟机（送 117 个节目）	2300 元	SS、PS 电影卡（VCD 卡）	550 元

本公司专业批发、零售次世代（土星、索尼）和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台的新游戏机、卡、软件。周边齐全，大量批发，价格特优，同时重服务，讲信誉。欢迎新老客户前来批发、提供良机、保证货源，欢迎惠顾。

南京新世界新街口商店：南京市中山东路 113 号	电话：025—4545355	联系人：李小姐
南京新世界中央门商店：南京金桥市场东三楼 734	电话：025—5613838－2277	联系人：卫先生
南京新世界鼓楼专卖店：南京中央路 30 号－5	电话（传真）：025—3603814	联系人：高小姐
南京新世界夫子庙专卖店：南京建康路 185 号—2	电话：025—6626111—350	联系人：谢小姐
南京新世界批发总部：南京市建宁路 12 号	电话（传真）：025—5621582	联系人：颜先生
南京新世界修理部：南京中山东路 113 号二楼	电话：025—4545355	联系人：高先生
南京新世界邮购部：南京市中央路 30 号－5 二楼	邮编：210008	联系人：高云
广州新世界经营部：广州市人民南路 186 号三楼	电话（传真）：020－81849114	联系人：高峰

沈阳·小陆游戏专营店

店庆两周年　优惠大酬宾

专业经营：土星 SS、索尼 PS、任天堂 N64、世嘉 NOMAD、GB 手掌机及各机种周边设备，配件、卡带、软件等。

专业维修：次世代机主板、光驱、激光头、电源板，加装直读 IC。

办理邮购：本店重信誉，保质量，高速度。欢迎函电查询。来信请付回邮信封，贴足邮资，注明所需资料。汇款写清详细地址。

地址：沈阳市铁西区南八中路 78 号（保工街八路口，南站乘 601 路，北站乘 604 路，保工街站下车即是）

电话：024－25850632　邮编：110023

联系人：陆红疆

奔腾电子



＊批发零售 SS、PS、N64、各档次 SFC、MD 及 GG、GB、16 位彩色掌机。

＊各种游戏软件

＊游戏配件大全

＊专业维修 SS、PS

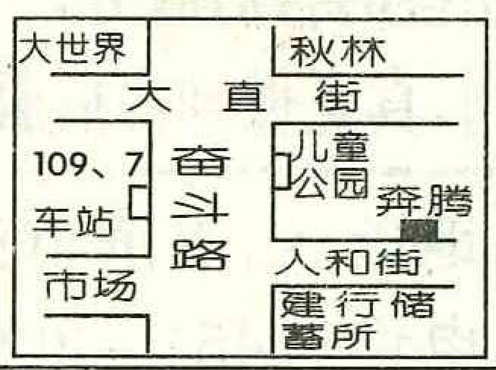
＊二手货市场，外地邮购。

“街皇”
黑龙江总代理

一年包换！

迎暑假　游戏机“0”利点销售！　大酬宾

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号
“奔腾电子经销部”　邮编：150001
电话：（0451）2619605
传真：（0451）2665616
联系人：赵鸿鹏　赵平胜



天津 任天龙 游戏机商店

暑期专栏

PS7000(原装振动手柄)	1428 元	JVC 土星全套	1310 元
PS5502(原装振动手柄)	1438 元	VCD 土星全套	1880 元
PS5501(原装手柄)	1458 元	黑土星全套	1080 元
PS 电影卡	650 元	透明绝版土星	1980 元
GB 机	330 元	原装土星电影卡	680 元
GB 薄机	398 元	16 位彩掌机	660 元
GB 数码相机	698 元	世嘉Ⅱ型机	188 元
GB 打印机	698 元	N64 主机	1150 元

N64 主机＋N64 光碟机＋双手柄＋电源＋光盘 2 张＋振动卡 3800 元

GB 机单卡 50 元～80 元每片

本店备有大量世嘉卡带、8 位文字卡、百余种 GB 卡、各机型用大摇杆、方向盘、光枪、记忆卡、光头、加速卡、十字键、导电胶。价格合理，质量可靠。

批发　本店面向河北地区、塘沽、大港、汉沽、四郊五县的同行大量批发汉世代主机及周边配件，欢迎前来洽谈。

本店地址：

吉利店：天津和平区哈尔滨道 188 号（吉利大厦正对过） 电话：022—27120072 联系人：林方

八里台店：天津河西区中环线师范大学北门旁

电话：022—23539401

合肥游戏之屋 电玩专营店

本店专营 N64、PS、SS、MD、SFC、GB、GG 等各类高中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内外商家、玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

★主营各类游戏机及周边配件，品种齐全，应有尽有。

★新进多款动画 VCD，品种有《樱大战》、《高达》系列、《新世纪福音战士》系列、《超时空要塞》系列及日本动画大师宫崎骏、高桥留美子、鸟山明、北条司作品系列等等，不能一一列出，欢迎广大玩家来信索取目录。

★每日均有新 SS、PS 游戏上市，品质上乘，欢迎来电、来信查询。

★专业人员维修，保养 SS、PS 游戏机，为您免除后顾之忧。玩友来信请附回邮信封及邮资。邮购时请务必将回邮地址工整并准确的填写。如有至今未收到本店所发货物者，请速来信说明情况，以便本店查询补邮。

地址：合肥市红星路 36 号（商之都东 80 米）

火车站乘 1 路车黄山大厦站下

邮编：230001　联系人：杨健　电话：(0551)2661691

淮南地区分销商：超腾电玩专营店

联系人：胡先生　电话：0554－6645278

南京 阿童木

暑假大酬宾

本店为华东地区老牌游戏机专营店，十年来坚持质量第一，客户至上服务满意为宗旨，使《阿童木》在本地区游戏机业内，成为质量与信誉的保证。在暑假之际，特向各位新老客户以成本价提供如下商品：

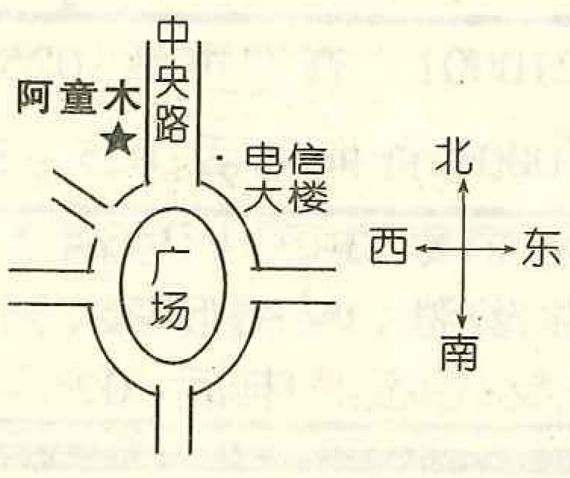
索尼(PS)1002(型)	PS：原(组)记忆卡、制转、双用枪震动
索尼(PS)5001(型)	手柄、金手指卡、120 区记忆卡、60 区
索尼(PS)5003(型)	记忆卡、手柄、VCD(2.0)电影解码卡
索尼(PS)7000(型)	
SEGA 土星(老光头)	SS：原(组)记忆卡、制转、双用枪、金手
SEGA 土星(新光头)	指卡、新加速卡、手柄、VCD(2.0)电影
	解码卡
超任机	
博士 7(碟机) 超任光盘机(新节目)	全部超任配件

本店所售商品，均实行“三包”。

专业修理各种光碟机、超任机、非重大问题立等可取，并为游戏机用户提免费咨询与改机服务。

地址：南京市中央路 1 号。

（鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门旁）



电话：(025)3373658

BP：(025)127－2213998(中文)

手机：1395171198

1988 年创办的老牌电子游戏专卖店

货源充足　品种齐全　货真价实　服务全国

入会俱乐部　馈赠游戏机

外资企业杭州亚洲计算机软件技术有限公司

欢迎您加入第二期亚洲电玩迷俱乐部

为答谢全国电玩迷对本公司的厚爱，在全国唯一能做到新碟即出即用的新生代港の霸街机管理器(499 元)发售之日起，面向全国办理第二期亚洲电玩迷俱乐部入会手续。限额办理，会费总额不超过 108 万元注册资金。

入会条件：书面申请，签订合同。交纳相应的会员费(会员费一年后全额退还)。

会员权利：

1、凭甲种卡(会员费 6000 元)可免费领取正宗原装索尼或土星或 N64 主机一台或绝版日本袖珍世嘉光碟机一台。

2、凭乙种卡(会员费 3000 元)可免费领取 32M 香港进口赶任磁碟机一台或进口原装世嘉光碟机一台或进口原装袖珍世嘉机一台或索尼 VCD 电影卡一只或随机土星 VCD 电影卡一只或世嘉彩色掌上机一台或世嘉彩色打印机一台(可即时打印游戏画面)。

3、凭丙种卡(会员费 1500 元)可免费领取全新 GB 掌上机一只或土星方向盘一只。

4、凭丁种卡(会员费 1000 元)可免费领取台湾产世嘉机一台或碟片 24 张(每月 2 张)或小霸王游戏机 2 台(或一机加等值游戏卡)或原装 PS 震动手柄一只。

＊受理地点：上海电子游戏专卖店(上海陕西南路 381 号艺宫文化用品商店游戏机柜)　电话：(021)64736949

＊杭州电子游戏专卖店：杭州文晖路 380 号 2268 室杭州现代微电子技术公司驻杭州武林门电器市场经营部

电话：(0571)8381031　邮编：310005

广告

南京 兴达 游戏机专卖

连锁店

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。

游戏机

日本世嘉土星黑色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1100 元
日本世嘉土星白色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1300 元
日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、原装碟 + 保修卡)	1300 元
日本索尼 PS 机 7000 型(原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡)	1400 元
原装博士 7 代 32M 磁碟机 + 美版(N 制) + 双手柄 + 双线电源	1650 元
原装博士 7 代光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1100 元
原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄、电源盒、AV 线、原装卡、记忆卡等)	1400 元
原装 V64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2500 元
16 位世家 Ⅱ 型机(双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘)	210 元
16 位彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	650 元
任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池)	300 元
任天堂超薄 GB 手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	390 元

售后服务

全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机**三个月内免费保修、包换**，终身保修。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并双倍赔偿给消费者，投诉电话：*025－3605005，BP：025－996－9048562·范*

游戏配件

索尼原装手柄	80 元	索尼 S 端子线	40 元	进口钥匙扣手掌机	30 元
索尼组装手柄(长线)	30 元	索尼、土星两用记忆摇杆	260 元	土星原装制转	70 元
索尼原装制式转换器	70 元	索尼光驱	180 元	土星金手指全垒打	210 元
索尼原装记忆卡	70 元	索尼原装振动手柄	150 元	土星 4M 加速卡(全兼容)	120 元
索尼金手指	70 元	土星原装手柄	80 元	土星原装光驱(JVC)	180 元
索尼电影卡(VCD)	620 元	土星原装记忆卡(樱花)	130 元	土星原装光驱(三洋)	190 元
原装超任、世嘉两用摇杆	150 元	土星组装记忆卡	80 元	土星原装光盘	15 元
索尼枪转换器	65 元	土星组装手柄	30 元	GB 放大镜、对打线	20 元
索尼、土星双用枪	85 元	土星 VR 特警枪	70 元	GB 电源、皮套	15 元
索尼中文金手指卡	90 元	土星电影卡 2.0 版	580 元	GB 摇杆	10 元
索尼对战线	30 元	土星遥控手柄	130 元	GB 小音箱	35 元
索尼 RGB 线(带头)	40 元	索尼飞行手柄	110 元		

GB 卡

6 合 1：灌篮高手、幽游白书 4、蜡笔小新 4、超级运动员坦克 ...	90 元
13 合 1：侍魂 3、第一次机器人、忍者乱太郎、冒险岛 3、花式撞球、麻将 ...	90 元
15 合 1：天使之翼 2、白书 4、第一次机器人、美少女、小新 4、5、花式撞球、玛莉 ...	90 元
15 合 1：侍魂 3、龙珠、97FIFA、方块、玛莉、麻将、米老鼠、黑桃 2...	90 元
19 合一：侍魂 3、97FIFA、F－15 战机、98 世界杯、饿狼、麻将、坦克 ...	90 元
7 合 1：三国 2 中文、龙珠、吞食天地、玛莉、医生、方块 ...	110 元
10 合 1：玛莉 3、第二次机器人、信长野望、第一次机器人、足球、麻将 ...	120 元
7 合 1：超级大金刚、95J 联盟、鬼神降临、吞食天地、三国志、圣斗士 ...	120 元
12 合 1：大金刚 2、隐忍 5、魔法阵、圣斗士、斗士激传、足球 ...	120 元
24 合 1：96 格斗、幽游白书 4、轰炸 2、桃太郎、泡泡龙、乱马、潜水艇、钢球 ...	130 元
8 合 1：三国志中文、吞食天地、第二次机器人、信长野望、魔法骑士 2...	160 元
13 合 1：中国快打、95 格斗、轰炸队 3、激龟 3、小新 4、幸运猴子、玛莉、坦克 ...	150 元
11 合 1：第二次机器人中文、口袋妖怪、三国志中文、女神转生 2、玛莉、钢球 ...	160 元
18 合 1：95 格斗、幽游白书 1、2、3、4、植物岛、冰岛大冒险、坦克、金刚 ...	150 元
16 合 1：音速 5、超音鼠、96 格斗、快打 2、饿狼 2、幽游白书 4、龙珠 Z...	170 元
20 合 1：亚特兰大、96 格斗、97FIFA、96NBA、灌篮高手 2、世界杯、高尔夫 ...	170 元
14 合 1：大金刚 2、第二次机器人、玛莉 2、5 代、J 联盟足球、三国志中文、信长野望 ...	195 元
60 合 1：95 格斗、快打、战斗蛙、足球、忍者龟、小新 4、乒乓球、电单车、坦克 ...	170 元
28 合 1：96 格斗、轰炸队 4、金刚战士 2、美少女、灌篮高手、魂斗罗、米老鼠、篮球 ...	170 元
12 合 1：陆海空大战、宠物蛋、口袋妖怪、三二四驱、吞食天地、中文三国 ...	195 元
19 合 1：中国快打、95 格斗、玩具王国、亚特兰大、唐老鸭、美少女 R、金刚战士 ...	195 元
11 合 1：养宠物鸡、口袋妖怪、第二次机器人、大金刚 2、信长野望、N64 玛莉 ...	195 元
64 合 1：96 格斗、洛克人 3、玛莉 1、2、3、4、5、第一次机器人、灌篮高手 2、米老鼠、唐老鸭 ...	170 元
25 合 1：96 格斗、大力士、幽游白书、忍者、七龙珠、神龟 3、米老鼠、美少女、足球 ...	170 元
15 合 1：大金刚 2、95 格斗、第一次机器人、秘宝 2、雷光战士 2、战国传 2、鬼神 4 ...	195 元
10 合 1：96 格斗、口袋妖怪、大金刚 3、圣剑传说、第二次机器人、轰炸队 4...	205 元
14 合 1：第二次机器人、吞食天地中文、三国志中文、口袋妖怪(青)、轰炸队 ...	205 元
82 合 1：96 格斗、超音鼠、恐龙金刚 2、恶魔城、围棋、保龄球(不重复)...	205 元
26 合 1：武士魂 3、96 格斗、快打 2、95 格斗、饿狼 2、英雄榜、斗神传、洛克人 5、七龙珠 Z、美少女 R、幽游白书、灌篮高手、狮子王、魂斗罗、忍者龟、三二四驱 ...	260 元

★新到日本新动画 VCD“樱花大战”二代、“新世纪”(13CD)、“DNA”、“小倩”系列及土星、PS 几百种新款光碟和游戏，保证低价，速度极快，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。电话：025—5612618(传真)，025－3605005(传真)，为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄(缺一不复)。

地址

兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道) 电话：025-5612618 . 陈先生　徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005(传真)，范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618(传真)　批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号－8 浦国华(收)　邮编：210008　查询电话：025－3605005(传真)　批发：范先生

特讯

兴达电脑俱乐部正式开业，本俱乐部位于南京秦淮区小西湖 2 号－1，面积百余平方米，配备 50 台奔腾 233 联网电脑，设有包间，条件幽雅，收费低廉，开业大吉，凭此广告到兴达各连锁店内领取赠卷，免费上机，欢迎电脑玩友光临。电话：025－2244884

湖南友联游戏中心

游戏机	原装世嘉土星机(直读、AV线、原装手柄、中文说明书)送软件十张,110V电源1个	1200元
	索尼机(直读、AV线、原装双手柄)送软件十张,110V电源1个	1500元
	GB(老式)、送卡、外接电源、放大镜	500元
	GB超薄、送卡	520元
	世嘉Ⅱ型机(双手柄、电源、N—P双制式)	200元
	世嘉彩色手掌机(带屏、带电源)	700元
	GG机(送卡)	720元
	N64	1300元

游戏机配件	SS原装记忆卡	150元	PS原装记忆卡	80元
	SS4M加速卡	140元	PS组装手台	340元
	SS原装枪	120元	PS原装枪	120元
	SS、PS双用光线枪	170元	PS组装手柄	25元
	SS组装手柄	25元	PS原装手柄	80元
	SS原装手柄	80元	PS制转	80元
	SS制转	80元	PS原装光头	300元
	SS原装手台	220元	PS原装振动手柄	180元
	SS三洋光头	250元	SSJVC光头	270元

以上价格均不含邮费

土星、索尼软件、卡通VCD品种繁多,速来电询问、免费索取目录

邮购地址:湖南省长沙市蔡锷北路123号友联游戏中心邮购部　　邮编:410005

查询电话:0731—2229097　批发电话:0731—4427424(传真)

沈阳·电精游戏专卖店

暑期优惠大酬宾

欢迎每位消费者光顾

暑假期间,本店特价销售各种游戏机及其周边配件。

极低的价格,优良的质量,周到的售后服务,品种繁多的周边及游戏软件。

让您知道电精是您极好的选择。

★专业维修,保养各种游戏机,专修疑难杂症

★全国范围办理邮购业务,款到当日发货

★办理二手机业务

希望各界批发商光临

地址:辽宁省沈阳市皇姑区黄河南大街47号(省供销社对面)　邮编:110031

电话:024-86250074　1399884609

联系人:高翔

伟创力电子有限公司

专业批发

本公司专业销售及代理

AB一族、任天堂8位机卡带

16位世嘉机,卡带及配件

32位游戏机及周边配件

欢迎各界同业联络批发业务及光临指导

地址:广州市新基路26号904室

联系人:杨志强　手机:01388811909

电话:020-81850902　传真:81924963

电子邮件:gzterri@Publicl.Guangzhou.gd.cn.

四川地区联络人:杨智勇　电话:028-4320784

BB机:6616688-58219

沈阳地区联络人:赵国龙

电话:1392281989　BB机:191-9113941

武汉地区联络人:谢引娣

电话:027-5836558

广告

北京华冕游戏机专营店

邮购价目表(有效期:98年7月1日~8月1日)

世嘉卡邮购价目表

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
RPG类	悟空外传	100	古代封印	65	光明十字军	70	梦幻模拟战 2	65
	亚瑟传说	100	新创世纪	70	新光明与黑暗(中文)	95	梦幻模拟战 2(中文)	115
	封神榜	150	光之继承者	75	皇帝财宝	85	众神的遗产(中文)	100
	魔法师传奇	65			皇帝财宝(中文)	115		
SLG类	武将风云录	100	新超级大战	85	信长野望	95	大航海 2	65
	吞食天地 3	125	圣战风云	90	信长野望(中文)	115	沙丘魔堡 2	22
	太阁立志传	98	特殊部队 357	65	三国 3+信长	105	太空战士	135
	三国 1	60	三国 3	70	三国 4	105	三国 5	160
动作类	狮子王	38	索尼克 3	28	蚯蚓战士 2	40	侏罗纪公园 2	30
	风中奇缘	48	索尼克 4	28	蚯蚓战士 3	40	侏罗纪公园 3	48
	玩具总动员	48	索尼克 5	48	超级玛莉兄弟	40	阿拉丁	28
	格斗四人组 3	38	X-MAN 超人 2	28	忍无可忍	30	漫画地带	28
	丛林冒险 2	28	蝙蝠侠 5	40	战斧 5	28		
格斗类	12 人街霸	30	龙虎拳	30	美少女战士	28	侍魂	38
	16 人街霸	110	幽游白书	38	饿狼传说 2	68	真侍魂	48
	VR 战士 2	48	真人快打 4	45	豪血寺一族	95	武士道	30
射击空战类	F22	30	米格 29	23	空牙	22	沙漠风暴 2	30
	G-LOG	25	影子战机	28	雷电	22	沙漠风暴 3	30
	战场之狼 2	25	越空狂龙	30	双枪战警 2	28	真实的谎言	28
体育智力类	实况足球	28	天使之翼	15	98 篮球	48	顶级赛车	22
	98 足球	48	台球 2	22	97 实况篮球	30	F1 赛车	28
	大富翁	75	中国象棋	70	赌城	15	阿 Q 连环炮	115

世嘉卡邮费 一盘/10元 二盘/15元 三盘/20元 机器和卡同时购买免邮费

类别	机型	单价	邮费
世嘉16位机	世嘉 2 型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	70
	世嘉 2 型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)(送卡一盘)	170	70
	原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	580	40
次世代32位机	SONY 游戏站 7000 型(NTSC-100V,带振动手柄,送游戏,送电源)	1310	70
	SONY 游戏站 5501 型(NTSC-100V,送游戏,送电源)	1360	70
	美版世嘉土星[黑色](NTSC-100V,送游戏,送电源)	1000	70
	日本 JVC 土星[灰色](NTSC-100V,送游戏,送电源)	1280	70

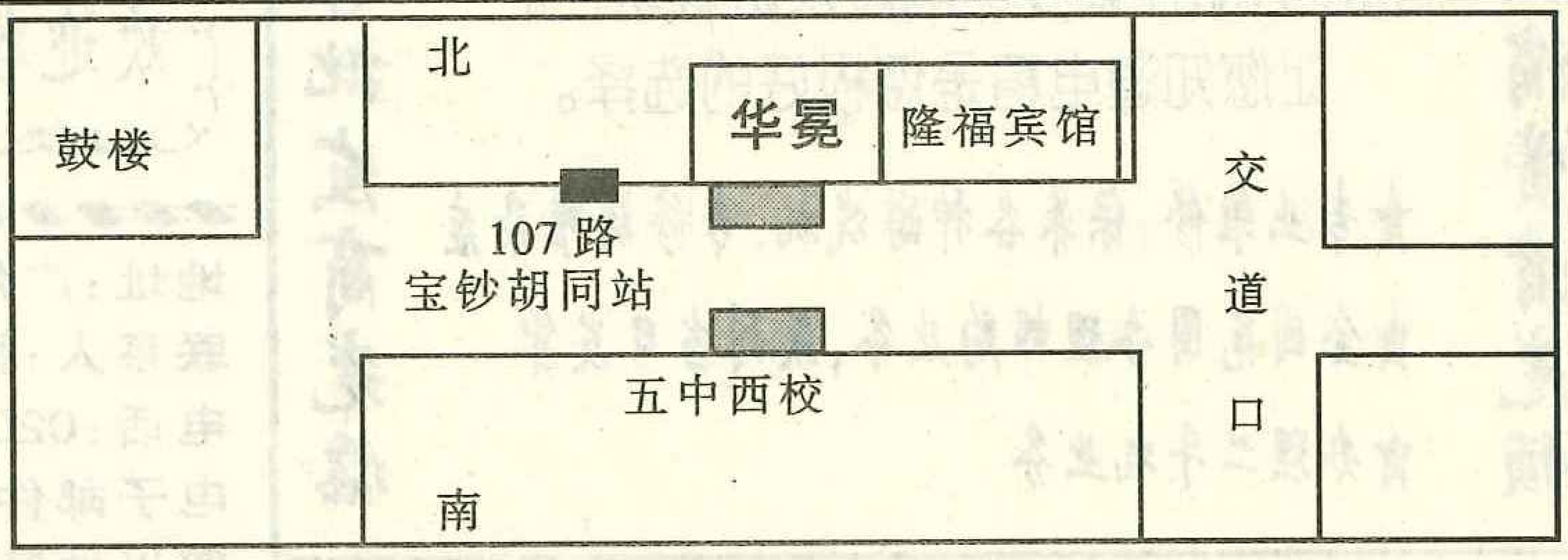
类别	配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格
次世代配件	土星记忆卡	70	SONY 记忆卡	40	土星电影卡	520	SONY 电影卡	530
	土星手柄	15	SONY 手柄	15	土星加速卡	70	土星光电枪	28

以上配件邮费 一件/15元 机器和配件同时购买邮费免收

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	130 元
更换土星激光头(三洋)	180 元
更换 SONY 激光头	120 元
更换土星直读 IC	80 元
更换 SONY 直读 IC	40 元
土星电源修理	30 元
SONY 电源修理	40 元

大部分机器立等可取,由于特殊原因,外省顾客请勿寄机器修理



汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街 177 号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010-64077134

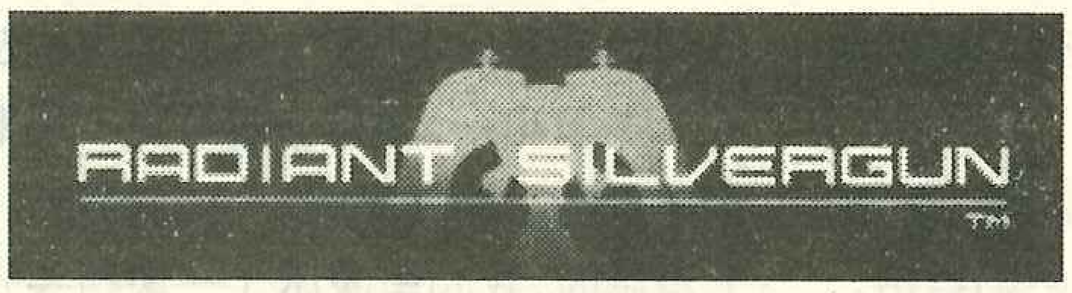
邮购物品均采用快件方式,收到汇款单后,物品三日即可寄到

北京市顾客请乘 107 路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。



TREASURE公司出品的射击登场！

电光石火



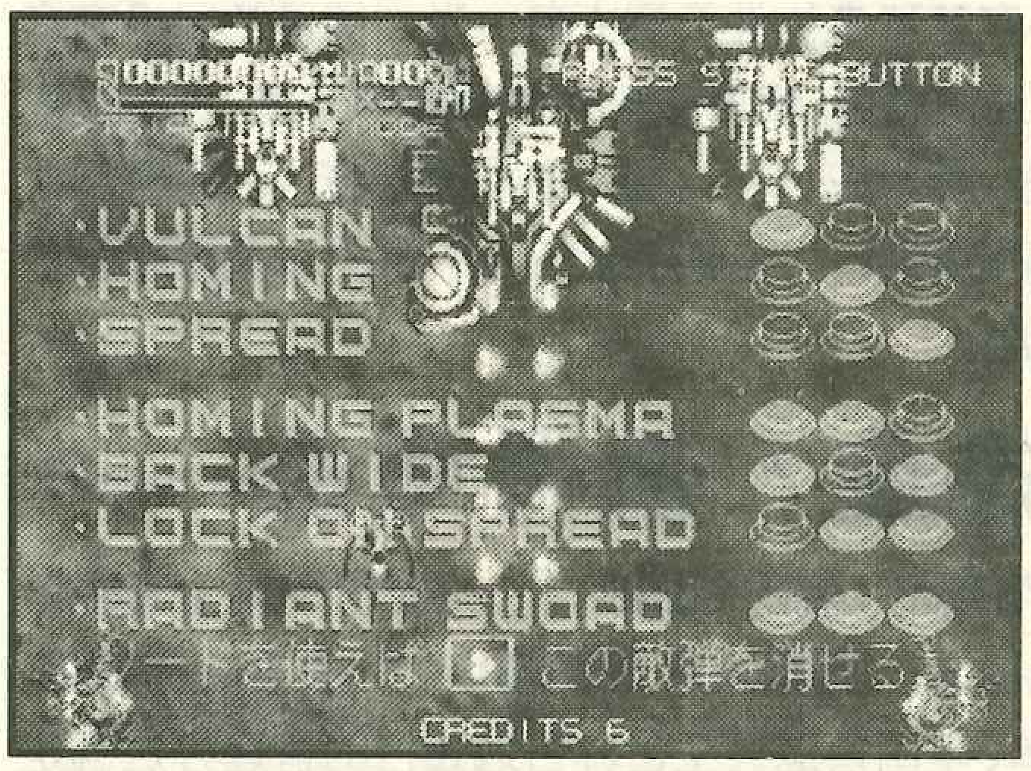


●街机●TREASURE/ESP●STG(可双打)●ST－V

编者按/所谓射击游戏的“乐趣”，大概是指能够操作自机在敌机发射的大量弹幕中避实就虚穿梭的惊险感，与能够连发子弹来扫射敌人时的爽快感吧！这种感觉可说是STG中不可或缺的。在电玩界以出品动作类型游戏而大闻名的财宝，采用世嘉的二维王者ST－V基版开发出“RADIANT SILVERGUN”，不但实现了上面提及的大前提，还采用了能大幅强化自机的游戏系统。此外，在敌方角色造型等演出上，亦表现得淋漓尽致。游戏其实无集大成一说，只有自家风格和抄袭一说，相信本款以崭新系统与意外舞台构成的STG能够令街机迷感到惊艳。增加部分原创要素后，财宝迅速将游戏移至土星(街机5月上市，7月23日土星版发售)。

美编天师

攻击手段多样，A、B、C三键的任意组合即可发射！



▲SS版强化了设定、过场动画和BGM。

这款纵版射击游戏比较注重敌机的个性化，类似“苍穹红莲”，游戏中的BOSS都是用多边形表示的。而设计者则为自机准备了以下种类攻击。

●基本攻击有三种：

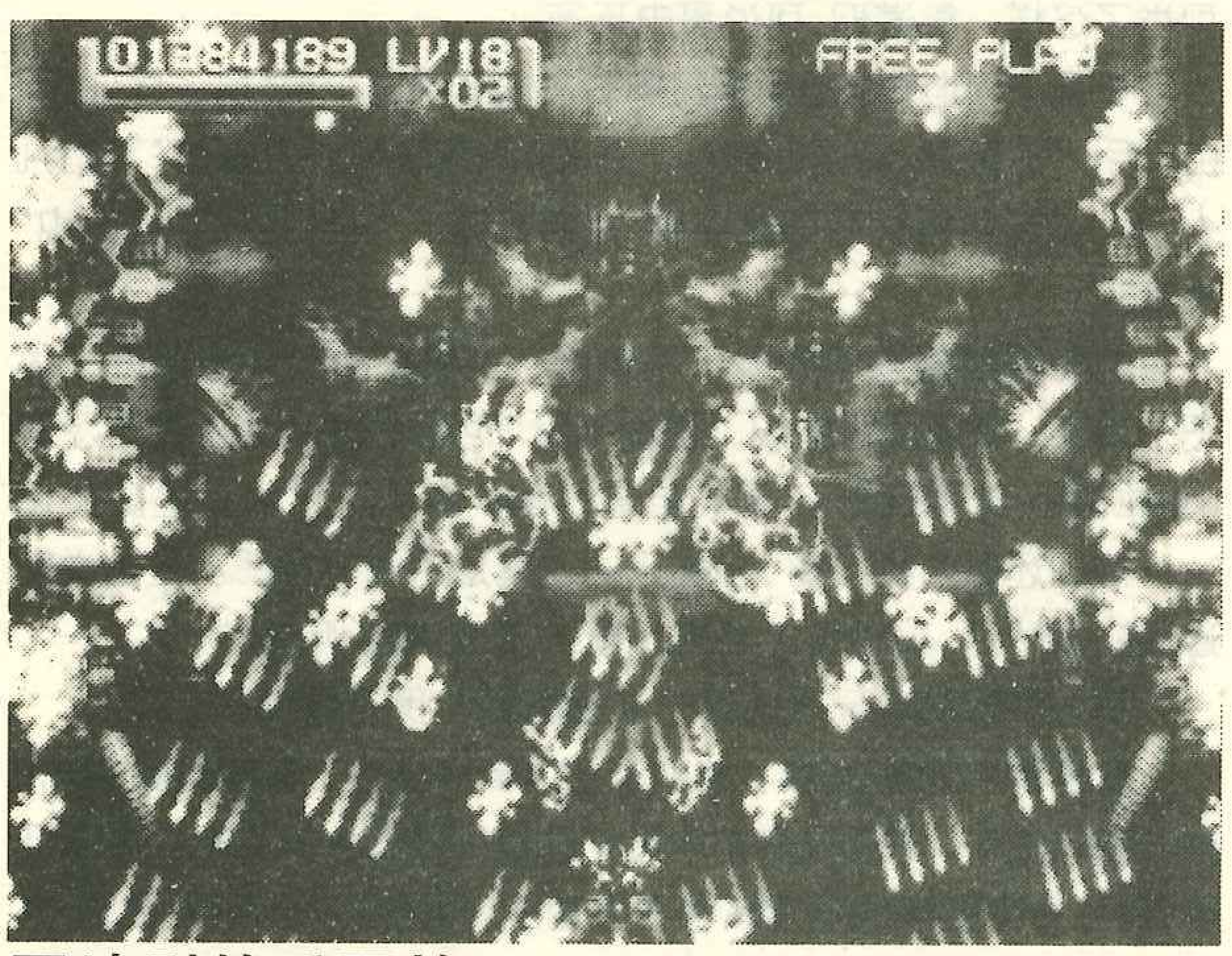
①A键/火焰弹(强力) ②B键/追踪弹(微弱) ③C键/散弹(强力)

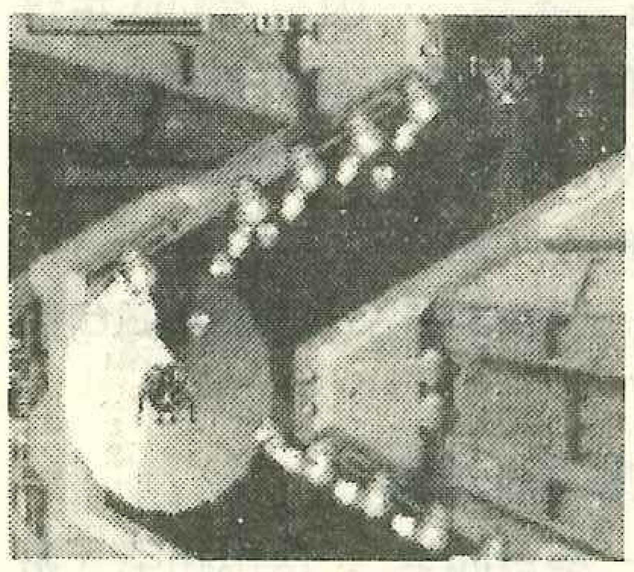
●合成攻击有四种：

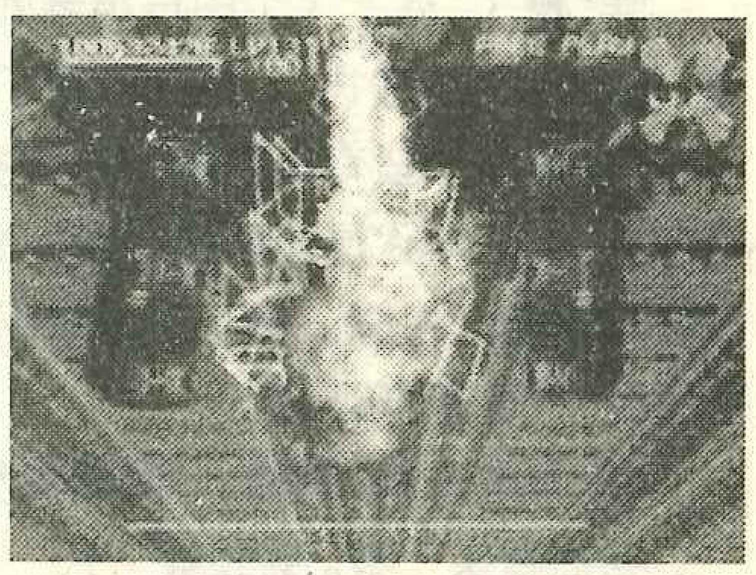
④A＋B/追踪电枪(普通～强力) ⑤A＋C/散裂追踪弹(普通)
⑥B＋C/后翼广域射击型(普通～强力) ⑦A＋B＋C/超级剑网(超强力)

射击游戏也有地形存在，玩家必须必须配合地形的变化与敌人的攻击手段来有效使用总数达7种之多的火力以击溃敌人。

眼花缭乱的程度绝对不在“怒首领蜂”之下



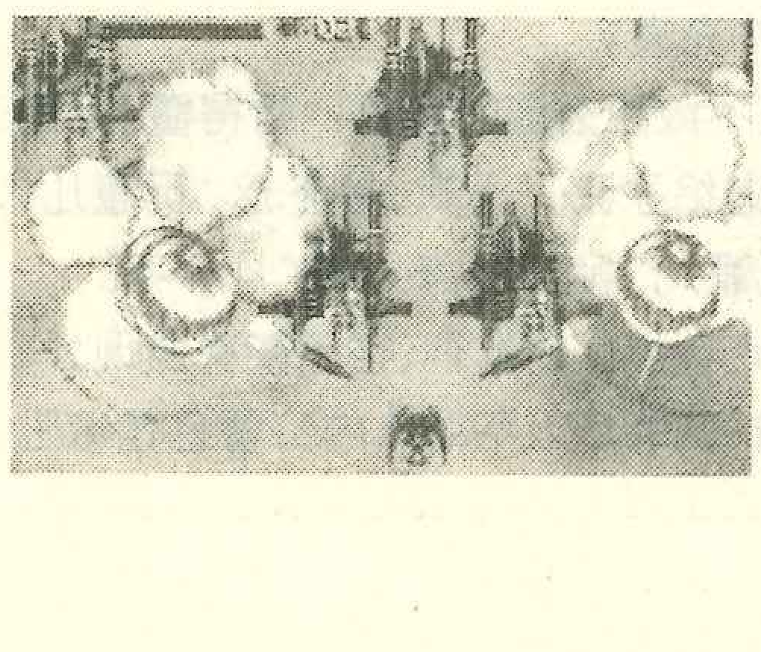




▲按下全部攻击键，便出现了这种攻击手段(上图左，光剑)。产生出光剑并可藉由自机的移动来变更其角度。攻击范围虽窄，但却是可破坏敌机子弹的唯一武器。只要光剑满足一定的条件，那么便能让自机呈现一定时间的无敌，并以巨剑扫击敌人(上图右)。

■地型的重要性：

在这款游戏中，各版面都的地型都不同，比如你进入一个圆型区域，360度范围内有敌人过来，那你就得用后翼广域攻击。而追踪弹对于不断移动的敌机是有效的……



◀散弹从自机正面向左右22.5度角发射出。弹速慢，在弹着点所引起的旋风却能杀伤较大面积的敌人。散弹与追踪弹合成则可锁定敌机后加以攻击，并可穿透障碍物。

有必要讨论玩家关心的话题 霸王塾

我是一名"骨灰级"的玩家，我第一次玩的游戏是街机版的"双截龙"，是街机将我带入了五彩缤纷的游戏世界。

说到街机，自然就离不开我们的家——街机厅。这个家很大很大，因为里面有很多像我一样的街机仔。这里是街机仔的一片净土。这里没有老师的训斥、没有父母的责骂，更没有门楣的高低，因为"家"里有一条准则——游戏面前人人平等。

每当周末放学，我们约上三五个好友回"家"一次。管"家"的是一位老奶奶，为人慈祥、厚道，街机仔们都把她当亲奶奶看待。我和奶奶关系最好，每次去她总是把我的书包摘下来，给我倒碗水，叫我不要着急玩，先休息一下。这时，我的心总是热乎乎的。街机厅里重要的是那股气氛。不论是格斗、动作还是射击，一旦有一帮"狐朋狗友"为你助威呐喊，为你手舞足蹈，嘿！那种成就感真是令人兴奋，这是在玩家用机时体会不到的，从此我愿作为一个街机仔。"家"也是一个交友的好地方。俗话说：不打不相识。"家"里的对手往往是最好的朋友。记得有一次玩"街霸 ZERO2"时，被一位高手连续 KO 掉八次，我一开始很是气恼，后来渐渐地很佩服他。经过交谈，知道他绰号为"街霸王子"，乃一代街霸宗师。从此，我便与他钻研街霸，经过一段时间不但我功力大增而且我们的友情加深也了。

"家"里并不像报纸上所说的都是流氓和成绩差的坏孩子。九五年的夏天，有六个像我一样的街机仔要考高中了。奶奶知道后，对我们说"考试前不要来了，回家苦读两个朋，不要耽误学业。我们六个也很听话，果真两个月没回"家"。考试的成绩没有让奶奶失望，我们六个都考上了省重点中学。奶奶拍着我的肩膀，笑着对我说："好样的，这叫玩物不丧志！"

进了重点高中后，回"家"的次数越来越少了。而我这个街机仔却老是牵挂着"家"，想念那里的友人和慈祥的奶奶。

大年初一，我又一次拉开了那熟悉的"家"门。然而迎接我的不再是奶奶那张笑脸……奶奶走了，是一个星期前走的。听到这个消息时，我心里像压了一块石头似的。看着这熟悉的"家"，奶奶的音容笑貌不时在我脑子里浮现，我哭了。这真是"岁岁年年花相似，年年岁岁人不同"呀！虽然奶奶走了，可我仍然牢记着她那句话："好样的，这叫玩物不丧志！"

明年，我将去上海读书，也许再也回不了"家"了。但不论到什么地方我都不会忘记有这样一个"家"，不会忘记带给我快乐的游戏和朋友。一往情深——街机仔。（以上系真人真事，作者为哈尔滨第六中学岑巍）

天语/岑巍你好，编者总共收到你的投稿 4 次，最新的月华也收到了。月华的稿子也还有一篇重头的来不及刊发。本刊确信读者是上帝，因此不存在读者信件石沉大海一说。即便暂时没有音讯，但无论是稿件还是意见，编辑部都会很谨慎地处理。您的这篇稿件原订 4 月刊出（字早已打出），却一直拖到今天（今后请用非校址和本刊继续保持联系）。在此编者天师不得不再次感谢支持者的一番好心、苦心。

大家对"电子游戏"抱着一种什么样的态度？值得讨论——

课堂上，我正在全神贯注地翻阅新一期的"电软"，忽然，有只手以掩耳迅雷之势抽走了杂志。毫无防备的我吓了一跳，赶紧抬头。看见的是化学老师怒气冲冲的脸，"什么电子游戏？软件？！乱七八糟！下课到我办公室来……"

一办公室里，焉了的我与老师：

"都高中了，还玩小孩子的玩意儿？！"老师责问道。

唉，糟了，碰上了个电玩盲老师，会不会……因为老师认定这是"小孩子的玩意儿"。她随手翻了翻，一眼瞥见"游戏新闻眼"。

"这杂志倒蛮有花头的！电子游戏有啥新闻！"老师开始翻"电软"了，新闻中尽是她半懂不懂的 SEGA，CAPCOM 之类的，于是，很快地被翻了过去。接下去是攻略，"这好像是小说，就是词句搭配不当！"她这样评论。

"这叫做攻略，老师。"我恭恭敬敬的提醒道。

老师眉头一皱。继续翻下去——"科普园地"，"这也和电子游戏搭界？！"老师又冒出这么一句。对于一个电玩盲来说，专业的电玩杂志"电软"＝天书！

"这书你看得懂吗？"对杂志一头雾水的老师似乎认为，学生不可能比她懂得更多些，自己不懂，学生肯定不懂。"不过，那 16 页的彩页倒蛮有看头的。"她补充道。

想用自豪的口气回答却又不敢那么做的我说："看得懂。"她用怀疑的目光看着我，把杂志递给了我，"下次，别把这'玩意儿'带来！"。我注意到她没在"玩意儿"前加"小孩子的"几个字。

事情就这样完了。可当我走入机厅时发现(也不能算发现，只能说是注意)了一块牌子，写着"未成年人不得入内"，署名是省工商部门。这下，反倒激起了我的 GAME 之♡，WHY？有什么理由不让 18 岁以下者入内(本人也属未满 18 周岁者)？(天语/没有规矩不能成方圆。日本、中国香港甚至世界各地通行的管理办法就是未成年人不得进入"街机中心"，怎能没有理由？对于对自身约束力较差的中小学生而言理由就更多)

"玩电子游戏会损视力，耗钱，是泥潭的入口……"反对者竟列举了这样一筐道理，可说是电玩盲。

损视力？难道能担保整日捧书苦读不会出个戴"瓶子底"的书虫？引人之泥潭，更是不能让人接受，屈指算来，"入潭者"又有几人？！一位长者听完我的观点后，摇摇头抛下一句"孺子不可教也"就走了。

这种现象相信不局限于本地区，大概在中国大陆各处可见吧？其实，有些反对者自己也说不出个所以然来，他们并不了解 GAME 便一味地反对。更不知道 GAME 也是门艺术，是门文化……他们还以为机厅和"小霸王 FC"就是游戏的全部。更别说知道"格兰蒂亚"、次世代之类的名词了，连听都没听说过。

那么中国的电玩事业何时才会昌盛？我的烦恼……

编者按/作者 16 岁，杭州滨江区高一学生，有自己的 GB 和 PS。我们认为，电玩只有在严格的管理下才能步入正轨。事实证明，有生命力的东西是有其存在道理的。随着生活水平的提高，人们自然会对精神食粮提出更高的要求，相信随着管理部门正确地引导，大众对电玩会有越来越合理的认识，不会再出现"花钱买电脑说是为了学习，其实却被孩子们用来玩游戏"和文中所提及的种种怪现象了。另外，在课堂上看杂志是非常错误的行为。

霸王塾

街霸Ⅲ实用招术拆解

河北石家庄 COLD WARTER

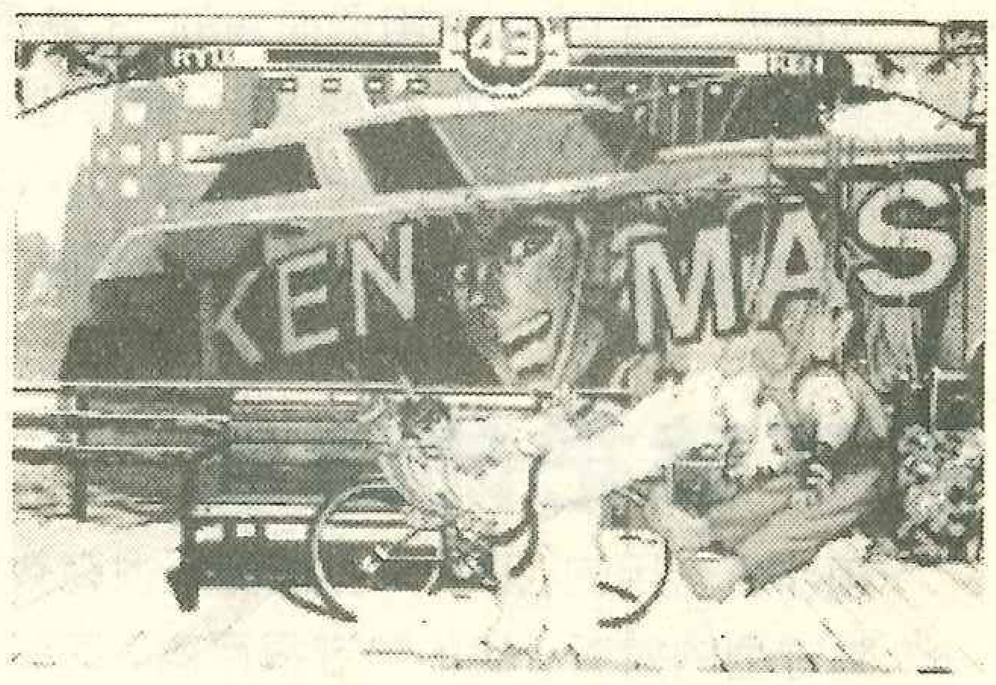


朱卫强绘图

唯世嘉的主机才能移植 SF3。本文作者言：若不被采用，不用退稿了，因为我们还处于地下工作阶段，包涵、包涵！拙作欲献于“霸王塾”，文笔粗糙，看实惭愧，唯一可以骄傲的是，这里写的都是我们自己的经验，希望众编辑“笑纳”——94 年就想“自首”可惜年龄不够进“集中营”的（绝对未婚的）“地下工作者”。可见他们的心愿。而霸王塾恰好可以满足全国玩家的这个心愿。下期将有 SNK 的人物研究或游戏打法（为了防止被 SNK 高打“修理”，小天天要“随大势”了）。



▲CAP 的人物设定就是这个样子的。是帅是傻？



▲隆和肯，人气不足？现在已经没有多少人喜欢他们了。在“街霸Ⅲ”中，因为是新基板，游戏推进帧数大幅增加，色彩则绚丽至极。还是那句话，CAP 的正统格斗太“朴素”了，虽然游戏性完全不受影响，但我国玩家似乎……

最普通的连续技：

跳跃重脚一下蹲重脚是最普通的连续技，是连续重创对手的好方法，几乎人人会用，但对于一个高手来说，第一下打中了对手，他就绝不会放过这个机会，如果跃起重脚击中后他距对手较近，他若用的是隆、肯，就定会接一个下蹲重拳一波动拳，若距对手远，也会有蹲下中脚一波动拳，最后还会经常用一个超杀作结，对手的血，三分之一已经不见了。由此可见，机不可失，失不再来，抓住机会，就要尽量多、尽量狠地打击对方。但自己也一定要注意别露破绽。（天语：作者先阐明了 CAP 连技的精要。多年前玩家就都知道了吧？也可用爆笑苏杜姆试验，标准三段连技正如跳跃重拳（脚）一下蹲重拳一挥叉滑步，别忘了他的天狗行很实用哟！）

实用的诡计：

你已经习惯了对方的跳跃重脚一下扫脚，并且学习把站防一蹲防用得很油。但如果对方把招式中途一改，你就很可能要吃大亏。比如某高人用隆、肯，跃起重脚被你挡住，接下来他的行为大致会有以下几种情况：

1. **使用蹲防不能技。**因你认为他的下一招会是下扫脚，所以你正在蹲防，不料对方一计“锁骨割”令你防不胜防，欲哭无泪。

2. **不出招，径直走上来使用投摔技。**你还在蹲防，他已走至你身旁，接下来……

3. **最狠的人！**跳起重脚后故意用蹲下轻脚，然后停止不动，很容易使你误认为他招式已老或使你沉不住气，然后你试探地一个重脚过去，刚出到一半只见屏幕一暗——“真·升龙拳！”OR“神龙拳”OR……打得你只有哭的份。

所以，一定不要陷入固定的套路中去，招术是灵活多变的，人是狡猾的，千万要时时小心。

令人头痛的逆向攻击：

如果你能很好的运用逆向技巧，你的对手一定会非常头痛。逆向的使用时机主要是在战斗中（两方都站着）或对方倒地将起之时。只要用大跳跃或普通跳跃至对方的后上方，再用一个下中脚，对方一般是来不及反应的，此时再一股脑加上一堆连续技，爽得很！

逆向攻击属于出奇不意的打击，但如果你适应了，破解它一样很容易。对方从前面跳过来，你只要将摇杆拉向前，就可以了。甚至你还可以利用对方在进行逆向攻击时的破绽来反击他。对空技击落是一种方法。但一般不常用，通常是当对方跳过来时向前走一些，这样他就踢不到你，而你反而可以趁他落地一刹那扫他个四仰八叉。

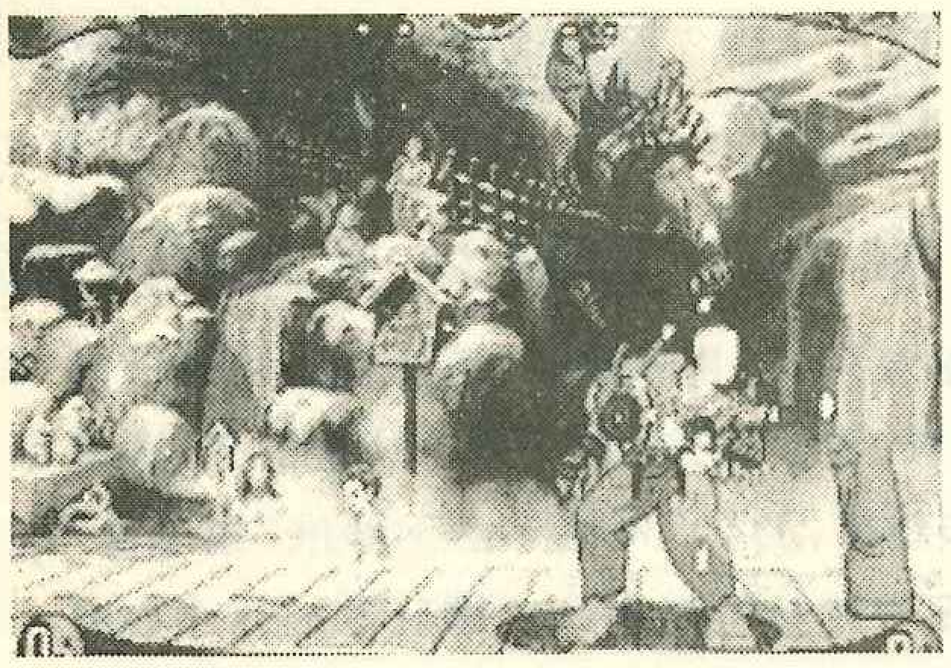
起身时的恐惧：

当对手被击倒在地后，你可以趁他起身时追击他，一是用扫腿，二是用蹲防不能技，而如果抓住了对方的心理，二者交替运用，往往会出现奇效，使对手频频用错防御方法，连连吃亏。这是一种很有效的进攻手段

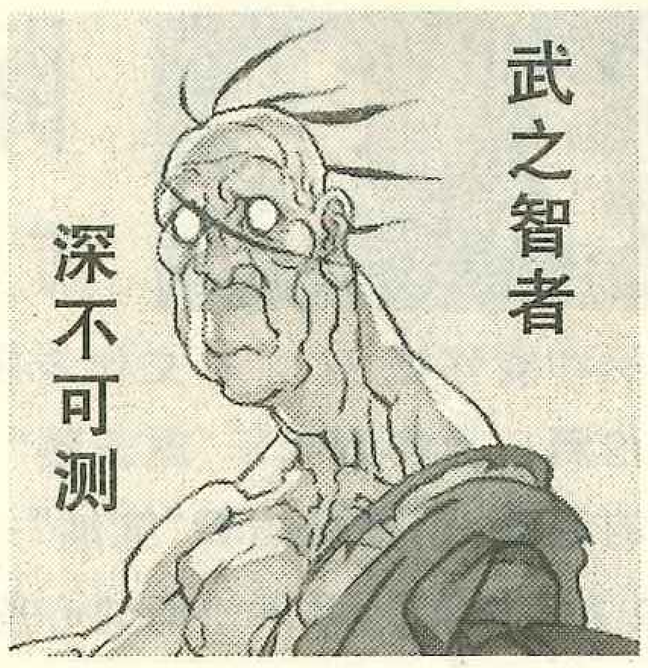
要破解也不难。只要你反应快，及时改变防法即可（这不废话嘛！）我对付这招的方法一般是起身先蹲防，若对方用扫脚自然防得住，对方若是用“锁骨割”一类，我马上出轻脚，这样，在他没打中我时，我已击中他。更有一些高手，不管对方是扫是割，他一起身就能用出来升龙拳或超杀，在对手出招中途即击中他，动作快得令人佩服，但这种高手有时也会吃亏不小的……（天语：这种高手在街机上有，家用机更多，看其操作手法如何了，一般不易达成）

惊惧的发展：

“惨了！打空了！”我身边的人大喊，当我刚才把他打倒后，我故意在他身边晃呀晃，然后在他快起身时将摇杆向下响亮地一磕，他以为我要出招扫他，结果一起身就是“HAO—YU—GEN”直冲天际，满以为会将扫脚出到一半的我打到半空，却不



◀一代街霸灭杀男



武之智者 深不可测

▶大巨人横扫街霸



料我一动也没动，在下面等待着半空中的他……

一种人，他们的必杀用得很油的，尤其是起身时，因为那时易受到别人的攻击，所以他们很习惯发出迅速的必杀截击对方。对付这种对手，需用心理战，让对方认定你会出招，而且认定他自己会把你打中，这样，你就可以趁他击空，把他@ # $ % ^& *…

两下磕把的速度：

前冲很有用的，用它来打破僵局很有效的。假设你遇到了一个防守型的对手，他的防守很严密，这时使用前冲往往会产生奇效。首先与对手保持一定距离，这时可以前后走动迷惑他，然后突然突到他面前，在这种情况下，对方一般是来不及反应的，你可以趁机一记蹲下中脚再来波动拳，并以超必杀结束战斗。

使用前冲，关键在于掌握距离，不能冲得离对手太近，因为此时你出重招若被防住，在收招的硬直时间内很容易遭到反击，或者在你出招的同时就被对方用轻攻击截落。所以前冲一般冲至自己中脚可及对手的范围边缘即可，太近，容易挨打；太远则打不着对手。

超必杀的“阴损”技巧：

①时差的应用：

有些人物的超杀是不可防的，善加利用一定会让对手吃大亏。比如隆的“电刃波动拳”首先攒足能量槽，然后等待机会，这个机会就是当你把对手打倒在地的一霎间，立刻发动电刃，然后在对手倒在地上时蓄力，等到对手将要起身，立刻发出。如此，对方刚一站起，超杀已到了眼前，已然没有躲的时间，而且又不能防，只有干吃亏了。

同类用法的还有 ALEX 的一个超杀，就是第三个，叫什么名字我记不清了，反正就是那个跳过去，抓住，将对手一顿乱摔的那个。这个超杀可以像电刃一样用。但他最损的用法还不在于此，而在于和隆、肯对战时。如果对方用隆、肯，他一定会发波动拳，因为这几乎已经成了惯用二者之人的一个“恶习”。而你的 ALEX，当对手发波动拳时，则是发动必杀的最好时机。这样，对手正处于波动拳收招硬直时，你的超必杀却已击中他，随着阿赖克斯的一顿狂摔，对方必暴无疑，这时再用一必杀将他打至身体反转，然后扑过去用一个重摔，这样，三分之二的血都将被打掉，可以说这是很恐怖的一招。

②速度：

对手来攻击你时，他出招前的一瞬间，就是他破绽最大的时候，如果能抓住这一刹那的时间，利用好这一闪即逝的机会，那战胜对手就是很容易的事情。这时最好是用一些速度快，而且几乎是无敌的超杀来打击对手，尤其讲求是速度，如果不够快，那么肯定会偷鸡不成反蚀把米。

这里以肯的神龙拳为例来说说这种战术的应用。一般是等对方来主动攻击，很多人发起戟的习惯性方式都是跃起攻击，而肯的神龙拳对付这种人简直是攻无不克，对方跳起来，在半空中刚要发招，神龙拳发动，于是，咚咚……11(1、2、3、4……) HITS！

神龙拳还有一种阴损用法如下：先将对方逼至一个角落，然后不停地发波动拳(用轻拳)这样不出一会儿，对手 80% 都会找空隙从空中跳过来攻击你，这时马上且神龙拳，定会大有收获，但这招较难掌握，必须控制好出招的时间才行，而且要快！（天语：这小把戏早在 0 式街霸 2 中喜用隆肯豪之人就爱经常耍耍看，可尝试用龙卷旋风脚透波）

③多重性：



不用说了，阿隆的“真空波动拳”是多重性超必杀的代表。隆肯对战时少不了有两个人互相以波动拳“格斗”的时候，当你一个我一个对得正起劲时，你突然用一个“真空波动”，这时对方正好发了个波动拳，于是乎，他的小波动被你的大波动摧毁，而他又正处于收招的硬直时间，挨打一定的……（天语：“某某对某某”中最明显，大家可去试试）

由于本人水平有限，关于超杀的经验也就是这么了，其实每个人都有自己的战术和打法，只要能良好的运用和发挥，就是最好的，不必去追求什么漂亮的招术，有的人甚至都不怎么用超必杀，但却一样是高手，说实话，我认为 SF3 中最厉害的招，就是隆的重脚，出招快、力量大、还可以对空，太好用了！

所以说，良好的心理素质，狡猾的战术运用，加上够灵的手指，以及屡败屡战的精神，就是走向王者之路的关键！（天最后一语：以上的文字偏重于常规人物的解析，只能算是抛砖引玉吧。请立即投稿至“霸王塾”——你对格斗的实践所得或是内心所想，可能会发光——“我保证”）



▲今后一定能在家中欣赏到这位街头女霸王那美伦美焕的腿功风采的。编者深信不疑！

延续数代正义传说的英雄令你了解感动的真髓……



在PC及PC-E上自90年起便引动数次风潮的名作RPG《英雄传说》系列终于进军次世代主机了。自3月在PS及SS上发售了《英雄传说III～白魔女》外，4月在PS上发售的《英雄传说Ⅰ＆II》及夏日预定在PS上发售的《英雄传说IV·朱红霞》再一次将英雄的传说推到一个巅峰位置。本系列游戏以其唯美的人物形像设计及独特的世界观博得业内众人好评，不知你喜欢否？

英雄传说Ⅰ

作为本故事的舞台是一个受自然恩惠的丰沃世界—伊赛鲁哈娜。由于父亲的亡故而继承王位的王子赛利奥斯，对企图支配世界的恶魔进行正义的讨伐，为了杀父之仇，为了亡国之恨。

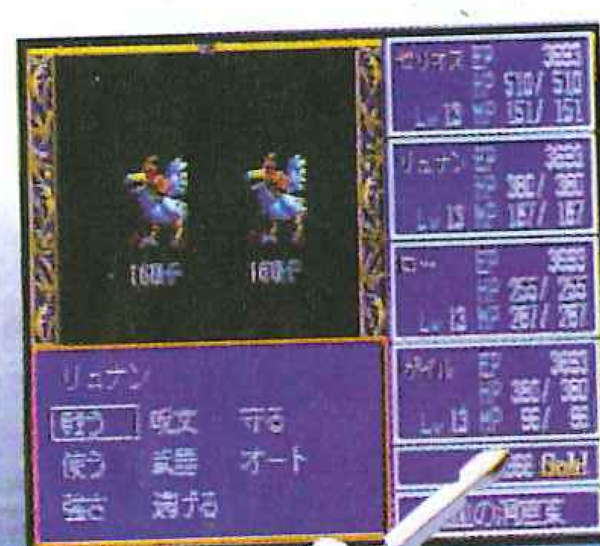
英雄传说II

完全接续前作的故事，主人公是上作王子赛利奥斯的儿子阿特拉斯、一度洋溢和平气息的美丽王国伊赛鲁哈娜又一次遭到了灾祸的袭击，于是……

The Legend of Heroes I&II

英雄伝説





The Legend of Heroes III

白き魔女

The Legend of Heroes IV

朱紅雫



PS	厂商：FALCOM　类型：RPG
	媒体：CD-ROM（3部作品全算上）

《白魔女》的游戏舞台是在一个叫蒂拉苏鲁的世界里，两位主角—朱利安和克莉丝，为了完成成人仪式，在世界各地作巡礼之旅。但他们并非勇者，只是两个剑术和魔法仍未成熟的少年而已。因此，该故事最大的主题是描写他们在旅途上接受他人帮助的同时，人格也渐渐成长的过程。

另外，两人与本作的传说丝丝相扣，保证故事内容更加充实，他俩所要寻找的魔法镜“莎莉妮”据说与“白魔女”就有关系……

英雄们的传说
永远荡漾在传说中
的英雄心中……



RB饿狼传说　特别版·支配精神

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

PS	厂商：SNK　类型：FTG　发售日：98.6.25
	备注：限定版同捆《SNK FUN COLLECTION·饿狼传说》

狼　PS版原创《饿狼传说》疾风登场！！

作为《饿狼传说》第6弹的《RB饿狼特别版》的特别版－“支配精神”终于决定在PS上推出了。不单单是单纯的移植，追加数种模式的它定可让“饿狼迷”在PS上找到新的归宿。

新角色、新系统、新必杀技等等均组成了这幅“支配精神”的华丽画卷。2枚组的限定版同捆发售的有《SNK FUN COLLETION·饿狼传说》此款满载着《饿狼传说》系列资料的特辑。“狼迷”们请注意啦，如果你们错过了它，不后悔的话一定是脑袋“秀逗”了。

追加制作动画影片的“曙光”再现江湖！！

今作的故事据说是新编的哦，变成了PS的原创形式。开场DEMO及故事中的DEMO中均使用了最新制作的动画影片，此影片有关模式是由著名的“曙光”（SUNRISE）公司制作。采用直接数字技术进行画像制作的“数字动画”，高质量的动画影片会让你乐不思蜀的。



↑特瑞、安迪兄弟俩自然不会“临阵脱逃”，他们永不会离开“饿狼”的怀抱。

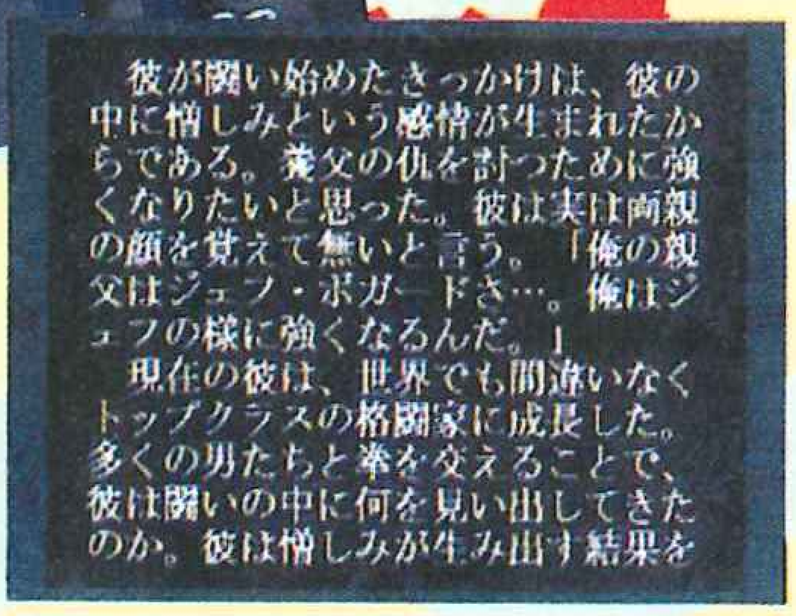
PS原创故事剧情！

不会玩也不要紧！！

角色的事情你想知道个一清二楚吗？

人物角色 个人档案资料




彼が闘い始めたきっかけは、彼の中に憎しみという感情が生まれたからである。養父の仇を討つために強くなりたいと思った。彼は実は両親の顔を覚えて無いと言う。「俺の親父はジェフ・ボガードさ…。俺はジェフの様に強くなるんだ。」

現在の彼は、世界でも間違いなくトップクラスの格闘家に成長した。多くの男たちと拳を交えることで、彼は闘いの中に何を見い出してきたのか。彼は憎しみが生み出す結果を

↑从来没有这么深入介绍角色人物的资料集，这里都有。

→各角色的过往故事在这里看后，理解之后，会对游戏投入更大的感情。

多彩模式及充实选择

本作拥有的四种模式即是可以和计算机战斗的“单人模式”、充满对战快乐的“VS模式”，一条血槽过关斩将的“生存模式”以及可练习连续技的“练习模式”。在选择（OPTION）中除可以调节难易度，时间等设定项目外，还可看到登场角色档案的“角色介绍”，其中不仅可看到角色的详细个人资料及序幕资料外，姿态及指令测试均可鉴赏，BGM也可以听。另外按一个键就可以当做“简易必杀技”键用哦，即使你是第一次玩格斗游戏也会饱尝胜利滋味。

练习模式　最适合练习用的

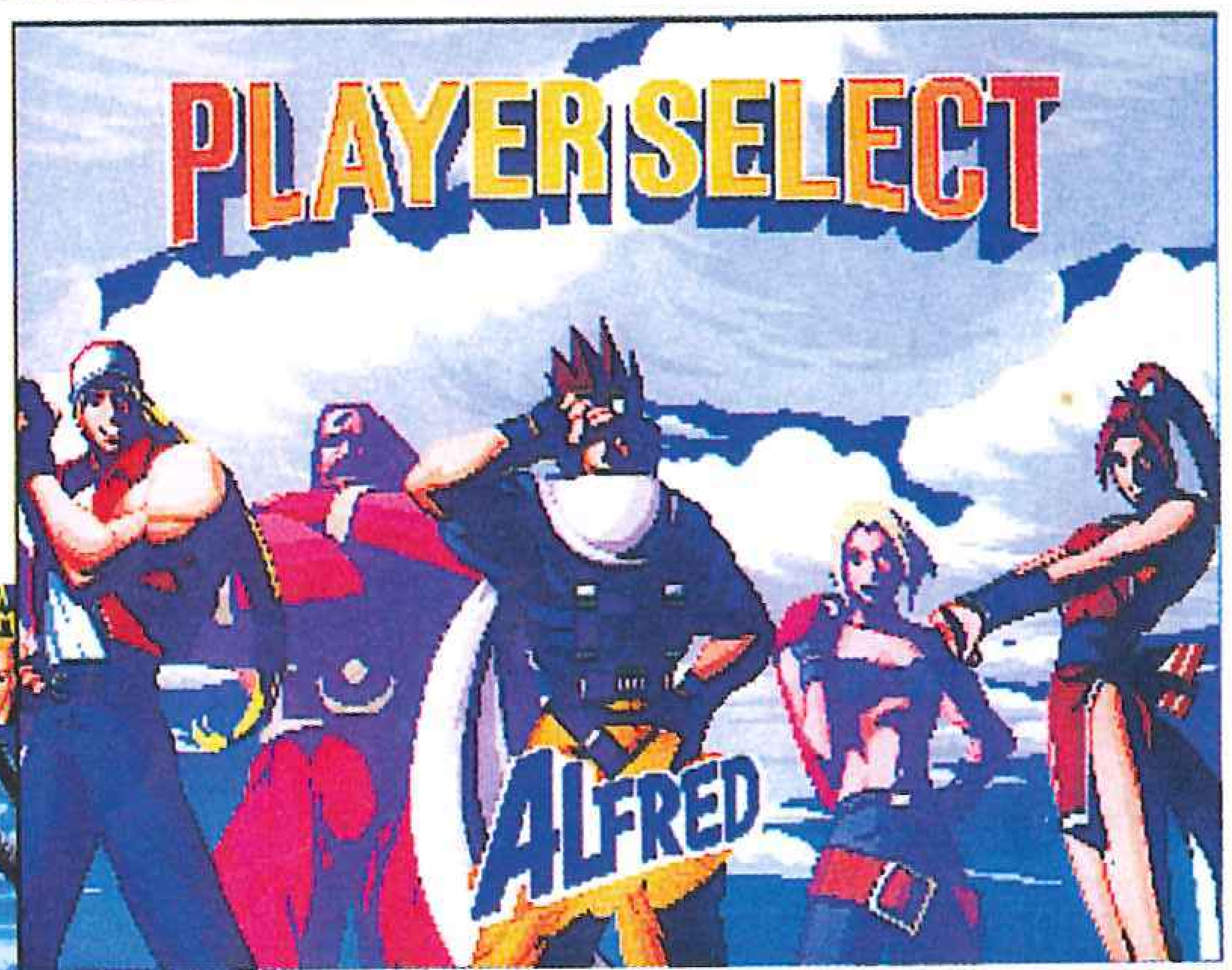


←体力槽变红或POWER满时可使用超杀或潜在能力。

主人公也是新角色，他的名字叫阿尔弗瑞德！！

《饿狼传说》系列的主人公历来就是那位头戴红帽，一头金色长发的特瑞，而此次的主人公却变成了这位17岁的少年－阿尔弗瑞德他是名样子像是驾驶老式飞机的飞行员的小子，总觉得有些加尔福特的影子。看样子像是名老战士了，作为对手，可不能忽视他的存在哦。

→角色选人画面时很与众不同，起码与《RB饿狼特别版》相比。







←他的必杀技的一种，跳起同时发出类似月牙的攻击，像是对空技…

他是何种门派的呢？又是为了什么来参加战斗呢？

系列初期的单一战线，多彩新要素“盛开”

《饿狼传说》系列的一大魅力即是采用多战线展开攻防，而本作则背弃这一系统，采用初代的单一战线系统，“返朴归真”？！另外不仅追加了必杀技，还采用了的“快速接近”及“最终冲击”的系统，让你感觉新一代“饿狼”的熠熠光芒。

被追加的新必杀技



上图为特瑞的新必杀技。看样子及画面显示的必杀技连击皆可认为这是多段HIT技吧！

新系统「快速接近」



此新系统是在防御对手攻击时使用突进技，令对手猝不及防，让其攻击如石牛沉海，此时玩家将快速地接近到对手身边。

究极的超连续技“最终冲击”

本作可取消部分必杀技之后，改以超杀或潜在能力的形式使出，这就是“最终冲击”。此招成功输入后，背景会变成血红色，之后即可在出超杀后再发动潜在能力，给敌人之伤害极大无比。（与《幕末浪漫》的大招极为相似。）

高轨喷泉 被取消后





多重喷泉！！

蔚蓝色的海洋，广阔的水域，





PS 厂商：HUDSON
类型：AVG　媒体：CD-ROM

神秘的海向你伸出欢迎的怀抱

不知今年的夏季是否依旧烈日炎炎，HUDSON能否借此作给你带给丝丝凉意呢？充满神秘色彩的海历来是许多朋友向往的地方，那碧波荡漾的万顷水域，那蓝得让你心碎的无尽海洋中究竟有多么隐藏的东东呢，请来体验这“水之传奇”吧！

blazon of last unkown envoy
最后的不明使者之纹章

麦娅

←这就是本游戏的主人公，17岁，有着十分活跃外向性格的女孩，好奇心很强，有时候也会对周遭的人们产生害怕的心理，从而产生莫名的梦般的疑惑。配音由著名配音宫村优子担当。

现在人类又一次为回到被称之为“生命之乐园”的海而……

海，生命的乐园。距今约40亿年前，由于分子的化学进化，原始的细菌出现了，最初的生命体在海中诞生了。在之后的进化过程中，多数的生物均以陆地上为目标，移居到该处，离开了生其养其的大海。逐渐人类也变成了所谓的“自海洋离开之人”，挣开了“母亲”的庇护，到处寻求刺激的年青人，试图在陆上求得一片新天地，并决意忘记“母亲”的容颜。人体中大部分所占水份的盐份浓度与大海的浓度大致相同。于是大家都认为自己的身体中有一个“海”，每次见到大海总有一份感动，一份怀念。所以说海并不是轻易让人忘却的。在当前这种情况下，人类不断从水中摄取酸素，生生不息。一度背弃“乐园”的人们蓦然回首，再次回到母亲的怀抱。在大海母亲的胸怀中，总想自由自在地畅游，心于是在大海中荡漾、到处飘流…就这样人们一次又一次向“生命的乐园”进发。

本游戏也许可以实现你向往大海的愿望，出色的“浮游感”让你充分领悟到海的宽广，去揭开太古的奥秘，去感触大海神秘的肌体。海阔不仅凭鱼跃，你要让那忘却的进化之记忆苏醒，尽情在这生命的乐园中游荡……

神秘的一切，冒险的传奇



卢卡

↑齿鲸类海豚科的海兽，拥有超高智能，好奇心极度旺盛的生物。在调教后与人类相互通信联系它是十分在行的。本游戏中它对海中遗迹的调查有极大的贡献，与麦娅一起为揭开海底神殿之谜共同挑战自我。

基地人物

为调查在南洋的海底发现的古代遗迹由新国际联合组织开设的海洋调查基地“北方十字架”。下面就是该基地成员介绍，他（她）们都有各自的超一流才能，协助麦娅进行冒险，伸出他们的超能力之手。



哈鲁贝鲁托

←麦娅的父亲，45岁的美国人，是海洋考古学的权威，是驰骋学会的高层人物。拥有强烈的责任感，性格顽固，在基地人物中最值得信赖，在其中也是调查团的领导核心人物。



巴斯加农

←来自希腊的生物学者，冷酷的野心家，哈鲁贝鲁托的旧友。



古兰布

←28岁的意大利古生物学者，极富浪漫主义气质。



青龙

←担当地质天文学研究的23岁的中国人，寡言少语，不表现出感情。



小太刀

←负责医疗的25岁日本女性，像麦娅的姐姐一样存在着。



克莉丝

←有着文静性格的20岁马来西亚的女性，数十年来少有的一名言语学天才。



达克

←62岁的苏格兰机械技师，负责基地的维修工作。

选择特别系统

麦娅在水中游泳时有同行的海豚等“OPTION角色（OP）”，在重要场所中协助冒险。协助的内容主要有探索、协力、诱导、待机四项。记住OP与通信在游戏中是非常重要的。





协力

←当麦娅一个人不能动的物体时，通过“协力”可使其移动。



诱导

→以“鲁卡”为先导，要小心陷阱，但其他生物的移动仍要注意。

凤凰之舞

大墙画廊　彩版　VOL.18

也许我对舞的情有独钟会引起天下画友的声讨，但做事一定要有始有终，这次的“涅槃篇”作为“舞のCOLLECTION”的最终回依然要做好。虽然有些不想结束这次专题，但看着“圣柜”日益肥硕，想想也该让它减肥了，否则其中兵马集结合体成名巨人的话，尽管我是那么的骁勇，也难敌……

一只展翅的凤凰如此之快就涅槃，未免有些唐突；舞的风华尽管绝代，但终究将与画廊讲声BYE-BYE……这个蓝色的地球就是在这轮回中反反覆覆地旋转着，或许你的生活不太如意、或许你的生命色彩总是那样灰色、或许……只要你记住假使你失去了一切，天涯的这端还有我SHADOW PHOENIX这个你永远的朋友，记住明天还会吹明天的风（选自《飘》的最后一句）！！

一廊主SHADOW PHOENIX

（注：感谢北京陈熙、周雷两位朋友鼎力支持本廊！！）

~ SHADOW PHOENIX'S MAI ~

~ 涅槃篇 ~

铅华洗尽
不败之舞
万代江山
无怨无悔



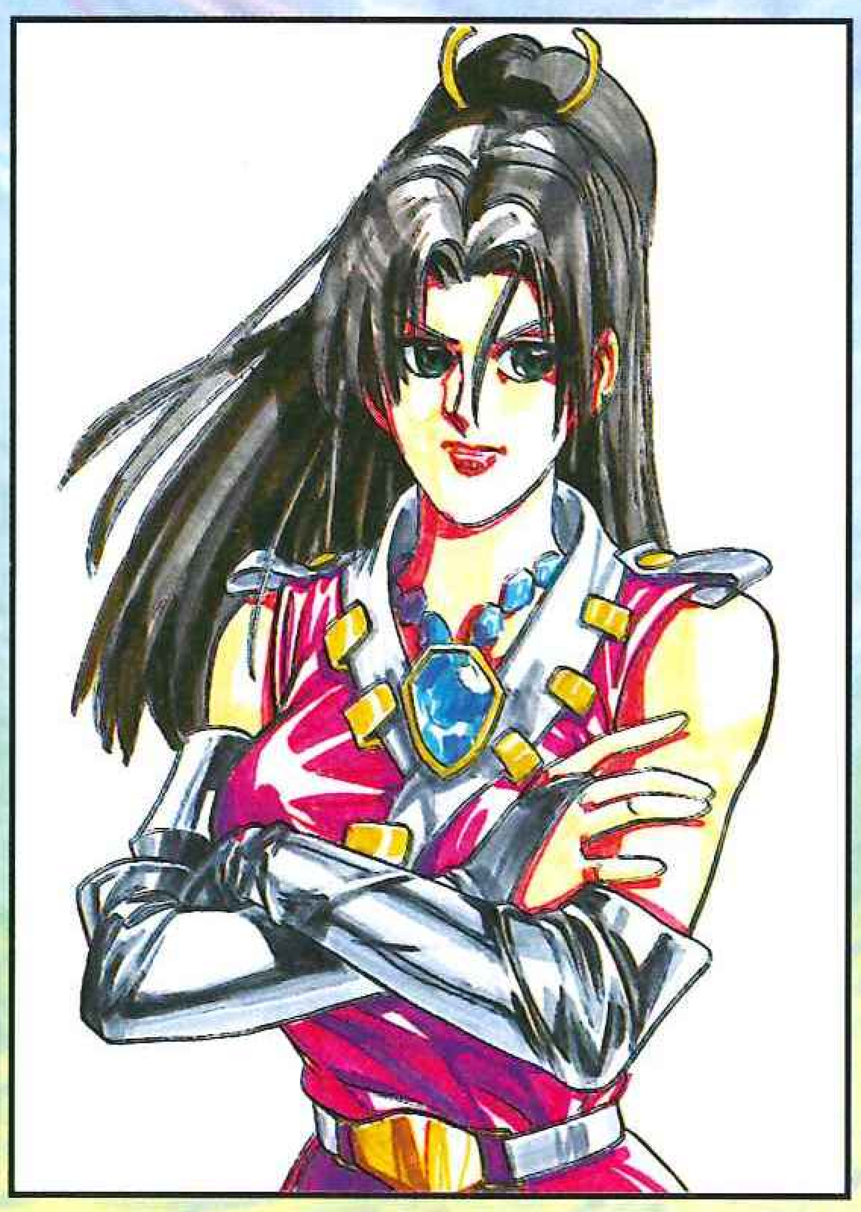
《水鸟之舞》 湖南郴州 朱剑伟
俏皮而清纯的模样，背景那只鸟儿是凤凰还是水鸟呢？记住画画不要耽误学习哦。



→《KOF97之不知火舞》 咸阳 王婧
画面有些简单，但胜在干净利落，比例方面仍需进一步掌握，否则我会不HAPPY的……



《阳光下的舞》 北京 陈伟
多种款式还是选了这幅「1998.JPG」，浑身弥漫蓝色风格，慵懒而悠闲的神态与背后那充满自然气息的景色到是颇相衬的。



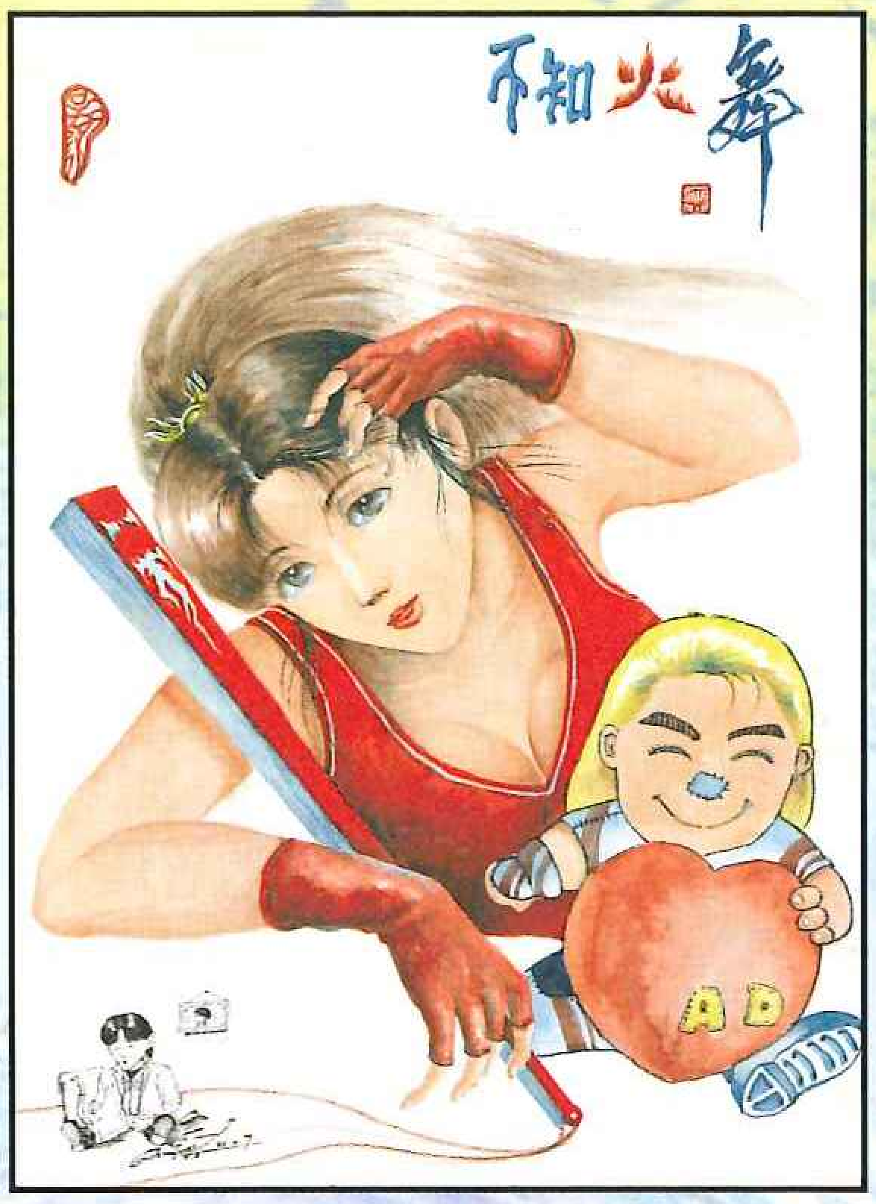
《舞》 大兴安岭 张彬
乍一看，还以为她颈上戴的是「TITANIC」中那颗「海洋之心」呢？！她这身装扮很是富有英武之气，让敌人看了从心中就会产生一种畏惧敬仰之意。

大墙画廊



《舞的一家》 根河 张彤

这样的美人世家真是向往啊，但我究竟迷恋的哪一个呢，眼花且缭乱。舞（大）也是，为了安迪那臭小子居然还去「买醉」，唉，不值不值。



《不知火舞》 贵州贵阳 吴泳

你做画的那日正是前年本人的BIRTHDAY哦，真是有缘啊，最近情况如何，已有许久未联系了，是否你的心依旧GO ON AND ON……



《舞》 北京 张寒清

还是学生的你尽管笔触有些生硬，但不失是幅优秀作品，搔首弄姿的舞样子充满了可爱和不经意的天真。



《不知火舞》 河北 仰民

久违的蜡笔效果，带着忧怨味道的她那充满了异样眼神的双眸营造一种SPECIAL的意境，舞啊舞，你这是为了什么呢？



《祈祷》 河北 刘云

背倚莽莽青山，面对蔚蓝长天，舞对着苍穹似在祈祷，是为这世上横行的罪孽和战争而感到无奈，还是盼望我S·P的早日驾临呢？



《盼》 北京 小陈

虽本人不太喜欢这幅作品，但还是让你跃身上廊，为什么要把她画得总给我一种白骨夫人的感觉，好怕怕啊！




《电子游戏软件》杂志社 98年7月

乱舞势力 VOL.13

之

杀戮天空～KOF'97～



草薙京～最终决战奥义“无式”



二阶堂红丸～大发电者

还是在春天的那个午后，拿到SS版的《'97格斗之王》及还早的时候看到的《KOF'97》的VCD时，都被其绚丽的超杀画面所吸引，不再为窗外的柔柔的春光所感染，露出邪恶的一面，妄图称霸KOF，于是本期的“杀戮天空”应蕴而生……

算上隐藏人物的超杀大集合组成了天空的全貌，别被它的“杀戮”气氛所感染，苦心研习各人招式后去打败大蛇，铲除邪恶吧！也许本人对于SNK情有独钟，但这并不代表本人排斥其它公司（譬如：CAPCOM）的人物设定，只要是美好的东西我都是照单全收的。没有看过《KOF'97》VCD的朋友别伤心，来我的天空看看，你的心也会找到归宿的……

—SHADOW PHOENIX



大门五郎～续·天地返



特瑞～高轨喷泉



东丈～爆烈飓风猛虎踢



安迪～飞翔流星拳



坂崎良～天地霸煌拳



罗伯特～无影疾风重段脚



坂崎由莉～飞燕烈孔



莉安娜～重力风暴



拉尔夫～宇宙幻影



克拉克～奔袭投掷



金加藩～凤凰天舞脚



蔡宝健～凤凰脚



陈可汉～铁球大压杀



椎拳崇～仙气发劲



麻宫雅典娜～凤凰FANG箭



镇元斋～轰炎招来



神乐千鹤～里面壹活·三籁之布阵



不知火舞～凤凰之舞



山崎龙二～射杀



京～沉默闪光



玛丽～玛丽电闪光



比利～大旋风



七枷社～最终冲击



夏尔米～夏尔米狂欢



克丽丝～连续滑触



八神庵～里百八式·八酒杯



'94草雉京～秘奥义里百八式·大蛇雉



矢吹真吾～外式·凤鳞



暴走八神庵～里百八式·八酒杯



暴走莉安娜～V字金锯



大蛇·七枷社～暗黑地狱极乐落



大蛇·夏尔米～暗黑雷光拳



大蛇·克丽丝～暗黑大蛇雉

有一种势力，它们不可一世、嚣张十分、纵横四海、驰骋疆场。这次它们要会你的天空充满阵阵杀气（哇，有杀气，快闪！），别走开，它们就是令你们趋之若骛的

势力!!

饿狼风云录之

山崎龙二





散发狂野气焰的
一匹狼　弥漫
黑帮味道的酷男儿

个人档案

格斗门派：我流渲哗空手
国籍：日本
职业：暗之经纪人
生日：1963年8月8日
年龄：35岁
身高：192cm
血型：A型
趣味：收集刀具
好食之物：生马肉
厌恶之事：劳动
关心之事：与自己利益有关的事情
擅长运动：无
喜听之音乐：无
特技：3日内无一刻休息（不眠）

典型反派邪狂角色！

必杀技



硬直时间很长，对敌手进行长距离下段攻击。



攻击时可利用距离优势对敌手进行牵制。



很熟悉的必杀技，可造成2连击的伤害。



掏出匕首攻击的突进技，轻的可造成2连击伤害，重的可达4连击。



轻的可吸收飞行道具，重的则可跳返之。



打击防御的当身技，轻的与重的持续时间有所不同。



连按键可使威力上升，这招是必须练习的。



很残忍的招式，将对手踏在地上。

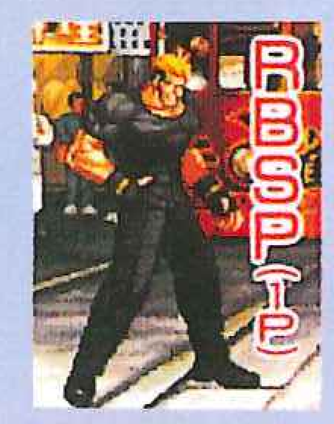


用脚卷起砂尘攻击，用蛇拳接着追打很有效。



近身技之一，让对手很痛苦的一招。

衣装



本作1P、2P均变成黄毛了。



头发是红紫色，古惑仔哦。



1P是全身黑，标准颜色。



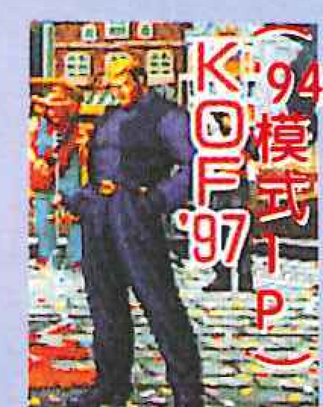
2P是全身红的。



初次登场时的服饰。



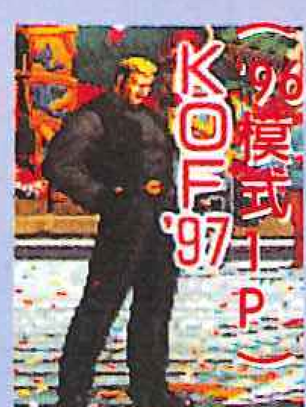
全身红紫，一头白毛竖起。



全身为蓝色，好统一啊。



头发变白，衣装统一为深绿。



服装比以前更新了，厚了。



头发第一次变白，其它无甚区别。

姿势



这是时间没了的失败画面，真是懊恼。



将匕首扔在地上说「打倒我等100年吧。」



脱去看似昂贵的毛皮大衣，很有MONEY啊。

※注：人物资料为《RB饿狼特别版》中资料，必杀技图片为《KOF'97》图片。

GUILTY GEAR GUILTY GEAR GUILTY GEAR GUILTY GEAR

再现异色格斗风暴本色!!





人类已将

●STORY

在圣战结束的5年后，被悬念之妖气包围的世界传说着正义复活的消息。见到此种严重事态的国际联合组织决定组成一支“第二次圣骑士团”，于是世界规模的武道大会召开在即，优胜者可以满足任何愿望，但这场大会的内容是什么呢?

脑中各种各样的想法四溢

罪人的出场，比赛中的杀人被认为是过于残酷的比赛内容。但大会寄希望于出场者的心意，让他们自己抉择。为了从警察手中救出恋人、为了自身的自由、为了胜利成立自己的组织、为了各自不同的目标战斗，实现自己的梦般愿望吧!





罪恶工具

罪恶工具

- 机种：PS
- 厂商：ARC SYSTEM WORKS
- 类型：FTG
- 媒体：CD-ROM
- 发售日：98.4.23

GUILTY GEAR GUILTY GEAR GUILTY GEAR GUILTY GEA

脱离科学的超自然力拥为已有

●基本操作

历来的格斗游戏的常规似乎就是除攻击及跳跃外，还有空中冲刺及受身，比通常跳跃高2倍以上的高跳等。当然还有“混乱槽”的“消费”，何种技可以完全防御，被称为“超強防御”的系统的注入，都是战斗中所要细心观察的。



↑技与技由于同时使出，相互约攻击力可以相杀（抵消?）。



↑空中冲刺可使角色留下青色残像，令敌手迷惑。

机关连续技

巧妙按键组合成强力连续技

从通常技接续通常技即可变为连续技，角色选择“机关组合技”时要决定用什么拳打出还要考虑什么技后接什么技等等。当然自跳跃攻击的连续技或途中取消技都成为可能。







是“取消”吗?



↑“机关连续技”中用CANCEL技比超强力连杀更令敌人混乱。

一击必杀

一发决生死，不考虑残留局数即可胜利，这就是一击必杀的系统。其中之爽快感当然是有的啦。操作也是很简单，当“杀界”发生时，输入“↓↘→＋键”即可。对手的技在硬直时间中是无效的，你尽可在“杀界发生技”出现时去一击必杀。



杀界





这种状态输入一击必杀指令，一定胜利。

打开局面之策

杀界发生时按↓↙←＋键即可回避一击必杀技，时间要求严格。



回避成功的话可以从对手前面走过，但移动中有空隙。

DESTROY

蓄气攻击

指令＋R1键时可调整3段Level的变化，Level越高，相对应的攻击也升高。与对手的距离或倒地后发生的情景等都要注意。



蓄气技时，很明显是无防御状态，根据技的性质的细微差异挑选使用。



攻击判定很广，HIT数也增加。



使用技后可一下逆转形势。

尘埃攻击

尘埃攻击是指对手降下状态时被吹飞至高空的技。其中不可受身。从追击跳跃（尘埃攻击后按↑）开始的连续技可给予敌手追打。

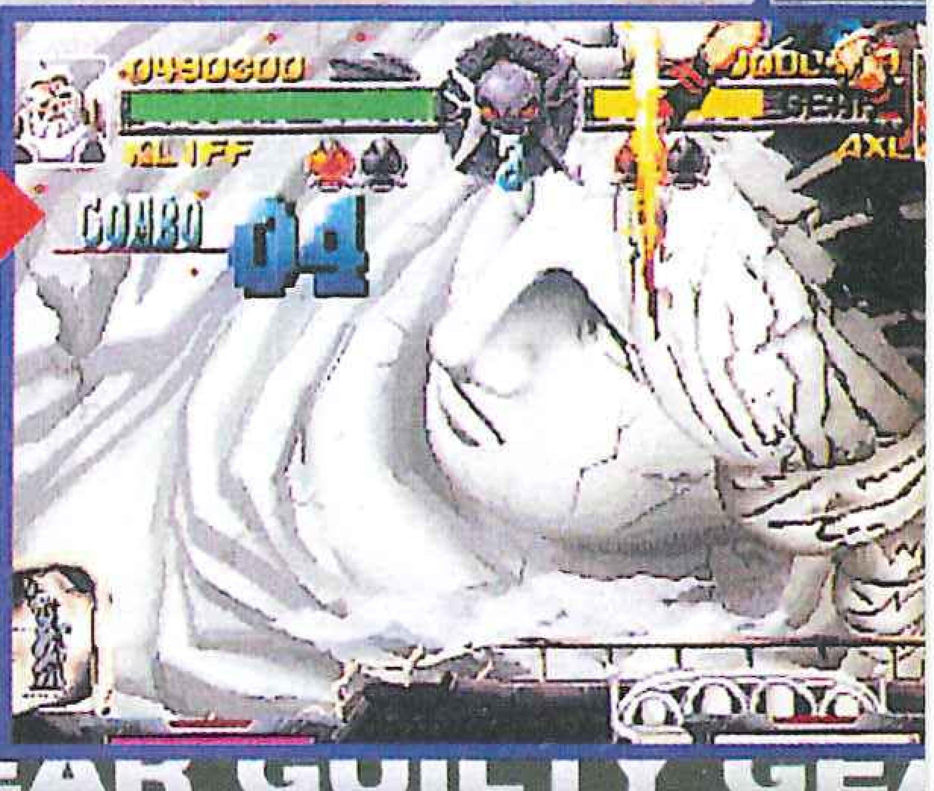
始动技



↑此技伤害度很低，且还要有组合连续技的时间。



↑画面变亮，很快地按上键去追击敌人。





《机动战士GUNDAM~SAZABE~》 童礼军

"We believe the Dreamcast system represents a significant advancement in console-based entertainment."——Bill Gates

SEGA

编辑/天师

世嘉七代之梦 Dreamcast™





▲这种永不言败的精神,怎不令支持者唏嘘?

逆袭

这两幅图片乃是世嘉企业股份有限公司的系列广告~世嘉帝国的二度冲击~。左面那一张刊登在日本5月21日的《读卖新闻》第18页上,大家看到,身中暗箭的战士们倒下了,而硝烟却还未散尽,战役失利一方的军旗上,"SEGA"字样清晰可见……

转过天来的《读卖新闻》第16页,是右边这张图:身披重甲赶来接应的将士同心同德,在己方部队倒下的地方,高举妖刀,誓将运命之战进行到底……

本期科普园地,将向大家介绍有关世嘉128位元超高性能家用游戏机DREAMCAST的魅力情报!(经任天堂授权,世嘉首次使用十字键)

■DC 游戏开发商阵容强大:

经多方缜密考证,目前日本方面已正式入盟DC的名单如下:

卡普空,游戏艺术,哈德森,柯拿米,斑普雷斯特,艾尼克斯,阿特拉斯,SNK,CLIMAX,CHUNSOFT,TAITO,T&E SOFT,ASCII,ARTDINK,MASIYA,MICROCABIN,休曼,元气,财宝,胜利软体。强力第三方大部分OK。史氏与纳姆科,目前可能在"检讨中",编者不得不提醒大家注意的是,前者可能要将PS迷极度期待的圣剑4也献给DC。至于双"S"的微妙关系,SEGA坦言:有人说我们5月份公开DC是要杀太8威风,这是非常"不负责任"的说法,S^2将是SEGA的合作伙伴而非竞争对手。SQUARE则说:迷我者想见到的游戏也会在DC上出现。编者认为,史氏会在晚些时候正式宣布加入DC阵营,而现在她已经为DC开发游戏了也说不定。

SEGA目前为DC开发的游戏有:梦游美国2,VR射手2,VF3,世嘉拉力2,电脑战机2,格斗之蛇2,NIGHTS2,铁甲飞龙3,光明与黑暗4。上面这些游戏无论在街机上还是家用机上都是比较可靠的,其中"VF3"、"SR2"已经完成,会和DC同时发售。而DC的街机完全互换板NAOMI目前正在开发的SCUD RACE2,VR战警3,死亡之屋2,东京番外地2,将无一"幸免"地要在DC上出现。

补充/某间以开发街机格斗闻名的第三软件商与SEGA原来早有合作计划,其新型第三代基板与DC具有100%的互换性。这不得不让人想到天尊,因为冈本部长已公开表示,一定要将SF3移植到DC上来。冈本先生还非常"热衷"于强化某个"以击倒丧尸为任务"的作品,他说那当然是"THE HOUSE OF THE DEAD3"喽!这位卡普空代表人物目前与SEGA和广井王子来往频繁,真正的好戏还在后头,编者请大家以最为敏锐的视线留意CAP的动向(生4于DC的实现度120%,入交社长已就此点向天尊迁本社长通过口信,而生3在PS上推出的概率似乎更大一些)。另因天尊的威望有所下降,CAP已决定98年内推出全新格斗"SPAWN",本作将彻底摆脱街霸的影子,天尊誓要让这"再生侠"达到昔年SF系列的"大佬"地位。因某三代基板与DC互换,DC将在该作街机面世后不久喜获移植。天尊与世嘉的战友关系于DC上升华。

最后是来自美国的可靠消息:CORE公司已彻底被DC演示的"SCUD RACE"所折服,DC在许多方面都超越了街机(如赛车车身的细节)!!!海外同样有相当之多的厂家已达成意向。ACCLAIM,GT INTERACTIVE,INTERPLAY,MICROPROSE,MIDWAY五大名厂目前正在开发奉献给DC的代表游戏。99年秋USA发售DC,这不又有APPALOOSA INTERACTIVE,ARGONAUT SOFTWARE,BIZARRE CREATION,RED LEMON STUDIOS,NO CLICH'S,UBI SOFT等厂商加入进来了吗?相信DC将在欧美大有作为,因为,DC与PC的关系非同一般。DC最火爆之处根本不是那无人能望其项背的POLYGON,而是其内建的MODEM!!!

综上所述,第三方OK。更可贵的是,本世纪终极家用机DREAMCAST拥有异常坚固的第二方阵营——微软,日立,NEC/VLSI,YAMAHA,统统是计算机业界的至尊——连天尊与格斗王都勇于向旧有迂腐观念挑战,从硬件上为DC注入活力,是为总也。





▲入交社长重要一幕。在世嘉总部内，DREAMCAST 轻松自如地向佳宾展示着由 POLYGON 描绘而成的社长头像——真是典型的 SEGA STYLE！



▲记者们在 1400 人的梦幻超盛大酒会上架起“大炮阵”。媒体关心度最高。



◀世纪发表会上最为激动人心的时刻：会长祝酒。大川先生代表了世嘉的企业精神。天地变色。

世嘉之梦一定会实现！

壮志未酬岂能善休！妖刀泛起幽光



▲究极四点光源叠加效果

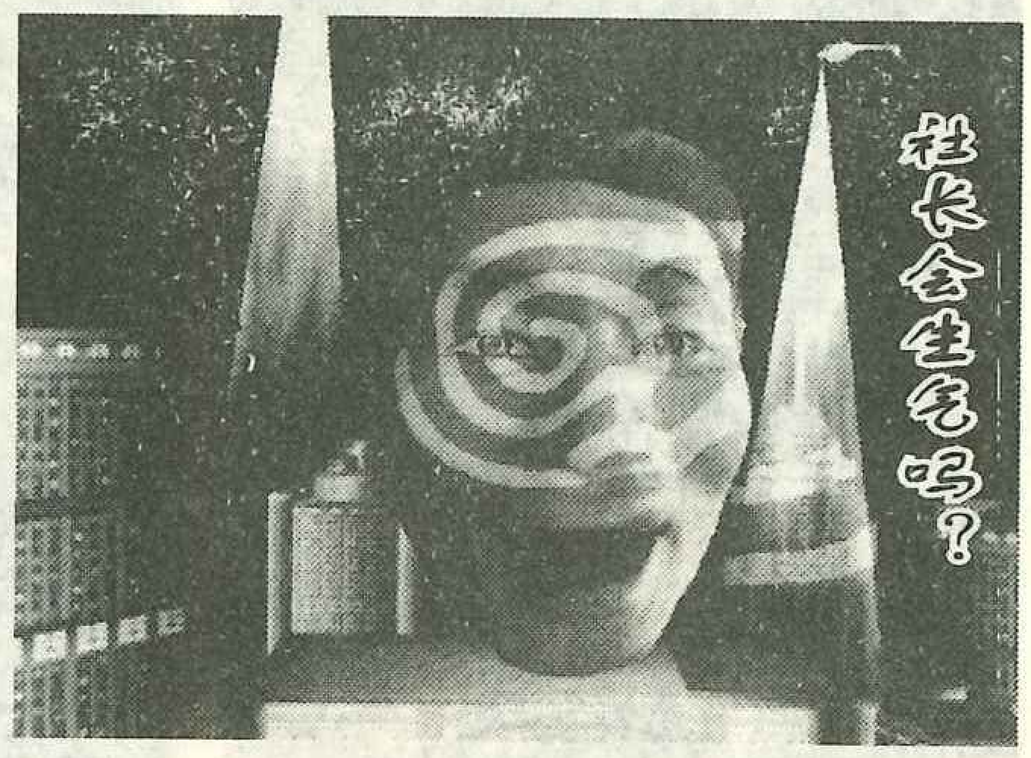


▲终极金属反射光效果



▲光源不是问题

▶透明不在话下



●DC 拥有 512×512 的材质贴图解析度，8 倍于 N64！！！

而 DC 游戏画面解析度竟可高达 1000 线以上，如果需要的话！

在 DC 的世纪发表会上，SEGA 公司旗下各部门精英纷纷亮相，而业界与 SEGA 交好的各大会社亦派出专员出席（业界高注目度 VIP 有：勇者之父堀井雄二先生，格兰蒂亚壮士队队长兼武装雄狮之父宫路武先生，史氏武市智行社长，艾尼福岛康博社长，柯氏社长兼 CESA 组织会长上月景正先生等。请玩家注意，几乎所有 VIP 到齐。）大家无不对 DC 怀有特别浓厚的兴趣。会场上以 DC 实体向佳宾播放的即时演算之“社长”DEMO 画面，是由音速组（CS3）制作的，里面还有 SONIC 从社长面前“飞”过的画面呢！不仅如此，2 研铃木部长更亲自率队在短期内制成一个“通天塔”的 DEMO 以供贵宾用手柄体验 DC 的盖世机能，软件商们则都为 DC 那超高效率的开发环境而拍手称快……DC 的诞生，使 SEGA 这个品牌的凝聚力和号召力变得更加强大。对于公司自身与消费者而言都是如此。SOA 执行总裁 BERNIE STOLAR 分析指出，“不仅在硬件上，DC 的软件也是充满活力的。这个优势其他公司难以比拟。新世代竞争已完全不同于次世代，我认为索尼不会在 99 年发售 PS2。你会发现 SONY 对 PS2 完全没有经验，他们同时缺乏的是新话题、新作品，老路子（指依靠史氏）难以解决实质问题。资金雄厚的任天堂则有能力凭靠自己的努力继续令这个世界更加‘有趣’。DC 在战略上是可靠的”。



瓦普对世嘉的死心塌地绝非空穴来风！

■东京电玩展上的小插曲：

在东京电玩展（98 春）的最后一天，在 SEGA 公司的演出舞台上，举办了一场由饭野贤治先生所主演的现场表演活动。此时，原本坐在最前排观看的 SEGA 公司新任社长入交召一郎先生，在饭野的介绍下，上台做了简短的致词。而在入交社长致词完毕后，“个性派大师”做了如下发言：“我非常喜欢入交先生，因此短时间之内我想我会继续和 SEGA 保持良好的关系。最低限度我想大概会为 SEGA 效力两个年头左右吧！”

眼下饭野及其同志正运用编程技巧以展现 DC 之超绝震憾机能。下图可以看出，D2 中光源几乎无处不用，对 POLYGON 物体的刻画亦细致至极。在东京某大展览馆内，10000 人欢聚一堂，同庆世界级巨作的诞生（网络上还有三百万人同步观看）……





D2 感谢会的压轴戏——西城秀树先生为罗拉热唱！舞台上还飘起了雪花……



AVG 双尊之一

手持轻型冲锋枪的罗拉来到山顶的缆车处



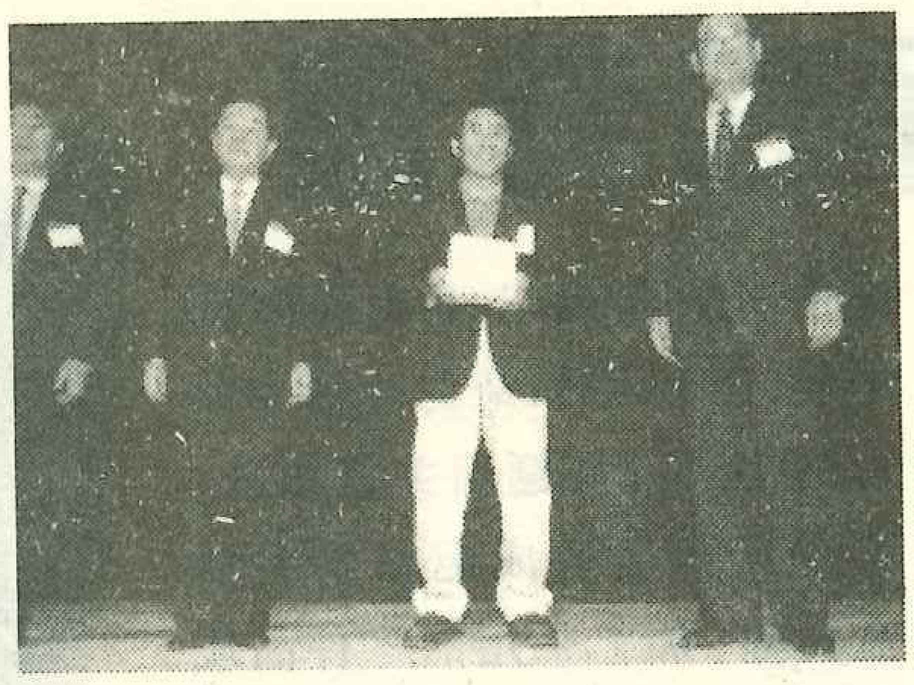
●读者将一领 DC 的风采。D2 其他画面请见下期，

D2 完全　即时演算　解析度 640×480

SEGA WILL CHANGE FOR BETTER



▲总裁对 DC 的热情远远超出你的想像。



▲日本电器公司、日立制作所、山叶公司、世嘉企业集团的“老总”们在此！

■10 亿 $ 要让在美国无处不见：

身为最新进化(CPU 矩阵演算能力 OK！！)的家用机，DC 在任何一方面都遥遥领先。SEGA“曾经”表示：“就算 PS2 迟一年发售，恐怕难以在硬件上领先 DC，不过世嘉仍会视 SONY 为最大竞争者(注：SONY 是世界著名电器商，拥有多项独家技术。SOA 总裁 BS 告诫说‘战术上要重视对手，搞不好索尼会在你头上打个包’)，我们将认真制定战略并严格执行其中的每一步。”而长久以来其他会社或多或少对 SONY 也有些“看不惯”，因此，五大家族才能“团结”起来实现这么个“梦”。(注：NEC 偏就要用 POWER VR2 来和 3DFX 的什么“呜嘟 2”叫板！看谁最“牛”！)

■读者的见地总是能够给人以启发(深层次讨论)

读者特稿的反响预想以上。这回，我们来看看江苏理工大学陆刚同学的认识(本刊会高度重视读者的评论稿，请作者安心)：

大家不要忘记 SEGA 的重要盟友——MS，在其倡导下的新一代三维图形处理结构“TALISMAN”(计划在 DIRECT“X”6.0 中采用)，通过分别设定远景物体和近景物体描绘频度的方式，可以用最低限度的改用频度描绘出高清晰度图形，利用类似 JPEG 规格的算法，可以将数据压缩为十二分之一，从而大幅度提高存储器的数据传输速度。目前 DC 可能使用此方式(天语/读者真厉害)。



WINCE？绝非一般人想像的那样，是 WIN32 操作系统(NT 或 95)的改头换面，CE 是一个专为嵌入式系统重新编定的程序。它与日立芯片的兼容性也请大家放心，CE 最早支持的芯片便是 SH3 和 MIPS。可以说，SH 芯片与 CE 是嵌入式系统的黄金搭档。在 VLSI 公司发售最新围绕 SH4 所开发的 VPD400 板卡——“CODESIGN”平台时，WINCE 市场部经理 JAY JOHNSON 曾说，他已经看到一个正在成长中的市场，即“是一种综合型的产品，他部分是 DVD，部分是游戏机，部分是顶置盒，部分还是 INTERNET 终端。”这里的游戏机是什么？读者脱口而出——DREAMCAST！没错。

对于新主机，我认为其真正的杀手锏还是那枚 128 位 CPU 芯片，这恐怕也是世界上第一枚 128 位处理器。更高的位数，无疑会在舆论与玩家心理上取得优势。当初任天堂发售 64 位机的原因不正在于此吗？任氏原本要将世嘉与索尼的一军，却万万没有想到日立真的会专门开发一枚 128 位芯片，把这难题又回抛给了自己和索尼。他们再出 64 位机已不可能，最低也得是 128 位或 256 位。目前只是不知道还有哪家大公司会去开发 128 位芯片。日立在巨型机市场的表现可谓有目共睹，HITACHI CP－PAS 曾一度盘距世界第一的宝座，真到最近才被 INTEL 公司超过。正如 N64 是 SGI 的印地工作站之缩影一般，DREAMCAST 乃是小巨型的化身。

99 年游戏业界将大变革。半导体也是一样。世界上第一条 12 英寸圆片生产线将在年初投产(编者注：投产者系全球 500 强企业之一的 NEC)，采用的是 0.25 和 0.18 微米技术，日立、东芝、富士通等社也将在年内起动新生产线。如果 SEGADC 也能用上这种技术，成本将下降 30～40%，那么成千上万的 POLYGON 能力、DVD 完全回放、INTERNET 终端与低价格将有可能实现。但愿世嘉能给世界一个惊喜。(天语/世嘉走在前面自有走在前面的有利因素……)



“We are going to bring a lot of freshness with much better graphics、much better audio”

——SOA BS

要警惕世嘉的银子，但更要提防那些专收非世嘉的银子而别有用心的人仕



◀『街 2』属于 DC。入交先生对年轻的中村光一社长寄予厚望。



▲时代见证人：SS 三四郎！其人于日本的人气度之高令人大跌眼镜。

▶目前，土星于欧洲的人气复苏，那是天尊 4 兆卡的功劳，这说明金子总是要发光的。苦尽甘来，历经了深重苦难的世嘉，前途光明！我们期待着！



世嘉带给人们快乐

科普园地

有必要深入讨论令玩家着迷的家用游戏机周边
索尼PS记忆卡解惑特集



■记忆卡的这个那个

1.容量

PS的记忆卡在设计的当初是以1M为记忆容量（和现在在电脑记忆体的计算单位：MB并不相同。事实上，1MB为8M，而1M则约为128K而已。一般的磁片约约10M的容量）、内部被划分为15区的记忆空间。据编者所知，原来记忆卡应当是划分为16区，其中一区挪去作为控制所以一区有8K的存储空间。

2.用电吗？

PS的记忆卡并不使用电池，由于它内部的记忆体颗粒是采用一种叫做EPROM的记忆体，只要透过适当的电压就可以改变记忆体的内容，并且永久的保存。

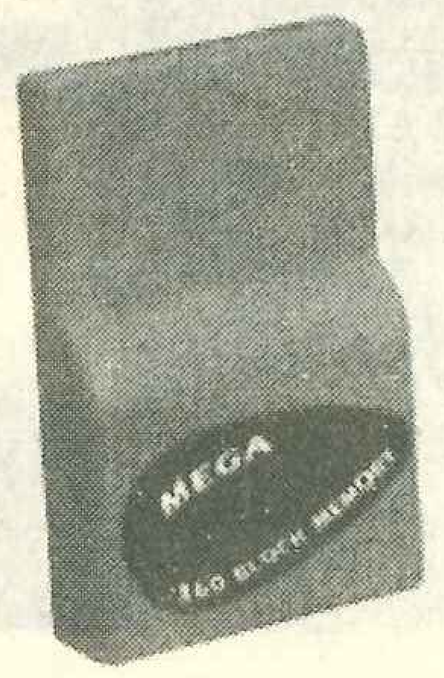
3.和手柄并列？

记忆卡插槽是设计在手柄插槽上方，当初的用意是要让一支手柄对应一片记忆卡，使记忆卡也可以记录手柄的使用状况。不过这样的美意最后也没有得到实现，因为手柄可以随时替换，这样做实在没有特别的意义。倒是现在也有许多游戏也会记录玩家的手柄设定状态，一片记忆卡也可以记录所有的手柄设定状态，倒也符合SONY的设计本意。

■国产组装记忆卡

1.缘起

有鉴于原厂SONY所制作的记忆卡容量仅有15区，说实在的只要多同时玩几个游戏就会不够了，甚至有一些游戏一次就会把一片记忆卡的容量吃完。在玩家实在负担不起一再购置记忆卡的状态之下，港台产的记忆卡就因此而生了。



▲这种样子的记忆卡大家没见过吧？这是台湾生产的360区的。

2.有什么好处？

这些港台制造的记忆卡有一个最大的特色就是通常都拥有5区以上的容量，有一些是采用1MB的记忆体，所以还会有多到120区的容量。但是PS主机的记忆体画面一次也只能处理15区的记忆体管理，那这么多区的记忆卡要如何使用呢？答案就是用切换的方式，切换一个个以15区为单位的记忆体区块，通常都采用LED的发光数字表示。

3.有什么坏处？

有许多的多区记忆卡都是采用压缩资料的方式，在换区的时候会要花不少的时间等候，有些不知情的玩家会以为记忆卡有问题而关机重来，这样反而会造成记忆资料的流失喔！加上采用的零件品质良莠不齐（虽然也有原厂记忆卡彩用相同记忆体颗粒的产品），也不知道哪天记忆就会突然消失了。

责编天师

■记忆卡资料的流失

相信有许多玩家最关心的问题就是，记忆卡资料为何会无缘无故的流失。编者最近就收到了不少相同性质的问题，我想可以透过以下几个方法来分析：

1.老话一句，请问您用的是原厂记忆卡吗？当然，使用非原厂记忆卡而发生问题的话，也只能怪自己倒楣了。

2.记忆卡的使用有没有按规矩来，也就是在开机时、存储时，都不能随意取下记忆卡。（见“小常识”）

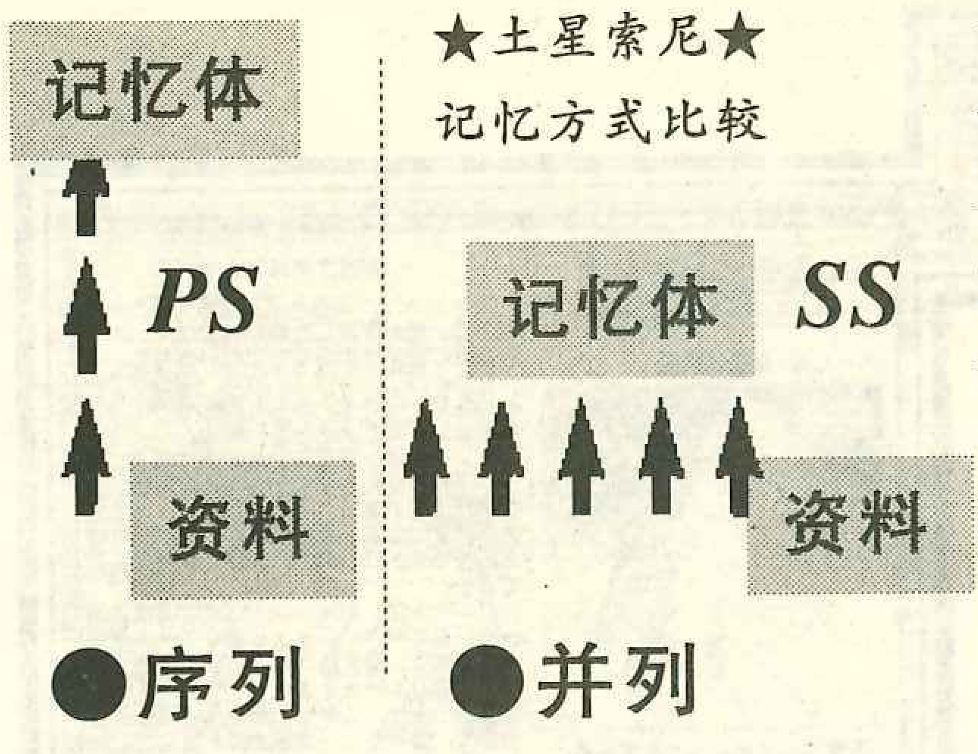
3.在日文原版的记忆卡说明书当中，曾有提到在频繁的开关动作之下，记忆卡的内容有可能会消失。这是因为记忆卡本身就是靠主机提供的电压来改变记忆体内容，频繁的开关电源和RESET按键都有可能导致主机内部产生瞬间混乱的电压，因而导致记忆体资料流失。

4.曾经有读者向编者问到，他的记忆卡的的确确是原装的，但是在经过一段时间的使用之后，还是发生了记忆流失的现象。我想除了以上的2点、3点之外，还有一个原因就是您可能买到仿冒的原装记忆卡了。据编者观察，前些时候市场上的确有一批仿冒得相当精美的“原装”记忆卡出现在市场上，或许您正好买到了这种产品呢！

5.在中文包装的记忆卡出来之后，编者在上面也发现了一段文字。这段文字告诉使用者，在经过长时间的使用之后，记忆卡的内容还是有可能会消失。这……那我前面不都是白讲了吗！不过，编者相信这应该是厂商在极严苛的环境下，对新产品测试的结果。其实精密的电子新产品还是会受正常使用环境中的其他影响而损坏，但是那可能是在使用5年、10年之后。恐怕您到时候也不见得会再使用它了！

■PS的存档速度其慢无比？

当然了，这是指和SS的记忆卡存取速度相比而言。在这之前我要先解释何谓并列和序列的资料传送。所谓的并列传送就是依次将一组资料传送至目的地，而序列的方式就得要依次一个一个以排队的方式将资料送到目的地。由

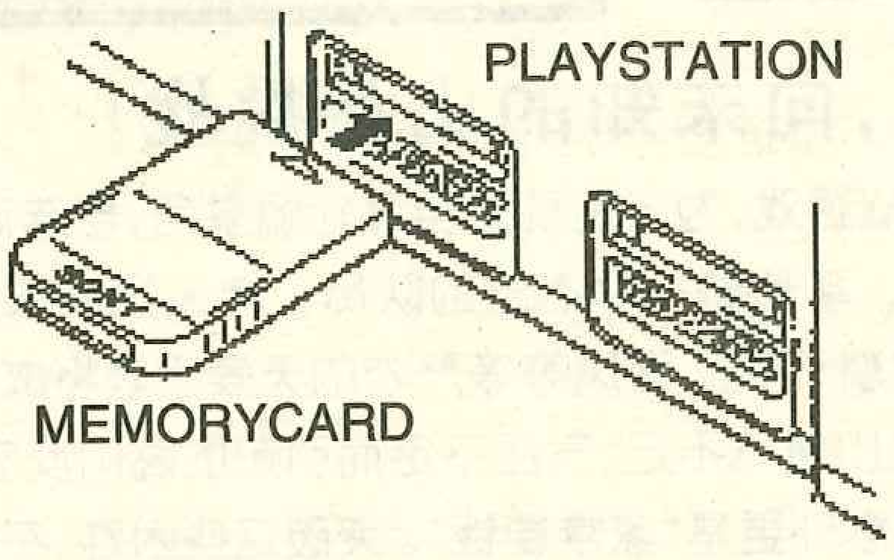


于PS在记忆卡插槽线路(汇流排)的设计部分是彩序列的方式,一个资料BIT一个资料BIT的送,再加上需要以电压改变记忆体的内容,搬移加上转换的动作不断的进行,自然就比SS利用并列的方式来的慢多了。

■总结:

编者最近因为记忆卡不够用,又跑到专卖店去买新的记忆卡!一看,哇!好多颜色可以选呢!想起去年的夏季、秋季限定的透明记忆卡没有买到的痛,于是毫不犹豫就选了一个漂亮的透明蓝色记忆卡。回过头来再看看港台制的记忆卡,似乎就没有那种值得收藏的感觉了。奉劝各位玩家们,还是少买非正厂的产品比较好,又没有保障,长得又丑(有一块大突起)。呵呵……希望这一次小天天的介绍还能让您满意,也欢迎多来信批评指教。

小·常·识



相信有许多玩家一定常常面临到当记忆容量不够,而要换一片记忆卡的问题。那么,到底在游戏当中能不能够交换记忆卡呢?答案是,只要不是正在存取记忆卡的状态(包括记忆体管理画面出现的时候)都可以拔取。而有些游戏因为会在一开机的时候,检查记忆卡的内容中有无游戏的存档资料(尤其以射击、动作游戏居多),所以在刚刚开机的时候也是不能够随意拔除记忆卡的。

索尼PS震动摇杆二度解惑特辑

责编天师

■震动摇杆的种类:

有两种,以PS原厂制品而言,它们分别是:

- 1.ANALOGUE CONTROLER 震动摇杆(以下简称AC)
- 2.DUAL SHOCK 震动摇杆(以下简称DS)

■震动摇杆的原理:

不论是DS也好,AC也好,都是在位于手把左右两侧的地方加上一个“连接着不平衡重量金属块的马达”而已,藉着游戏所下的指令,马达就会旋转而产生震动。所以,要产生不同的震动也只要控制马达的转速即可。

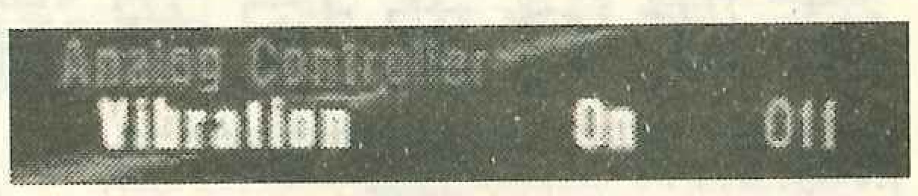
■杰出的类比操控功能:

震动摇杆设计之初,除了要有“震”,那两根小小的摇杆也是重点之一。AC摇杆上那一个ANALOG键即可切换类比操控、模拟PS飞行摇杆、恢复十字键功能三种。前两个模式依不同的游戏会有不同的使用方法。至于DS摇杆则把上面模拟PS飞行摇杆的功能拿掉了,其他使用与AC一样。

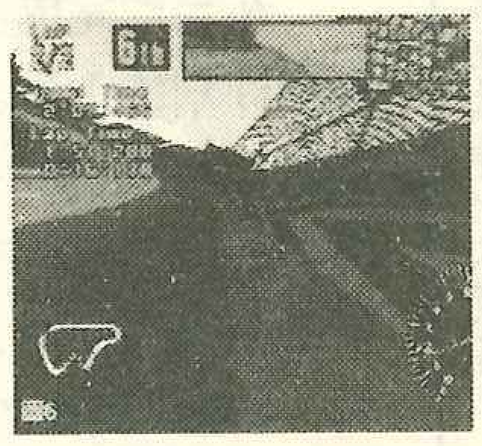
■游戏会不会动?

只要游戏对应震动就行。当你确信“可以”之后,为什么你的震动摇杆还是不动声色呢?那也有可能是你没有把游戏当中对应震动动摇杆的选项打开吧!

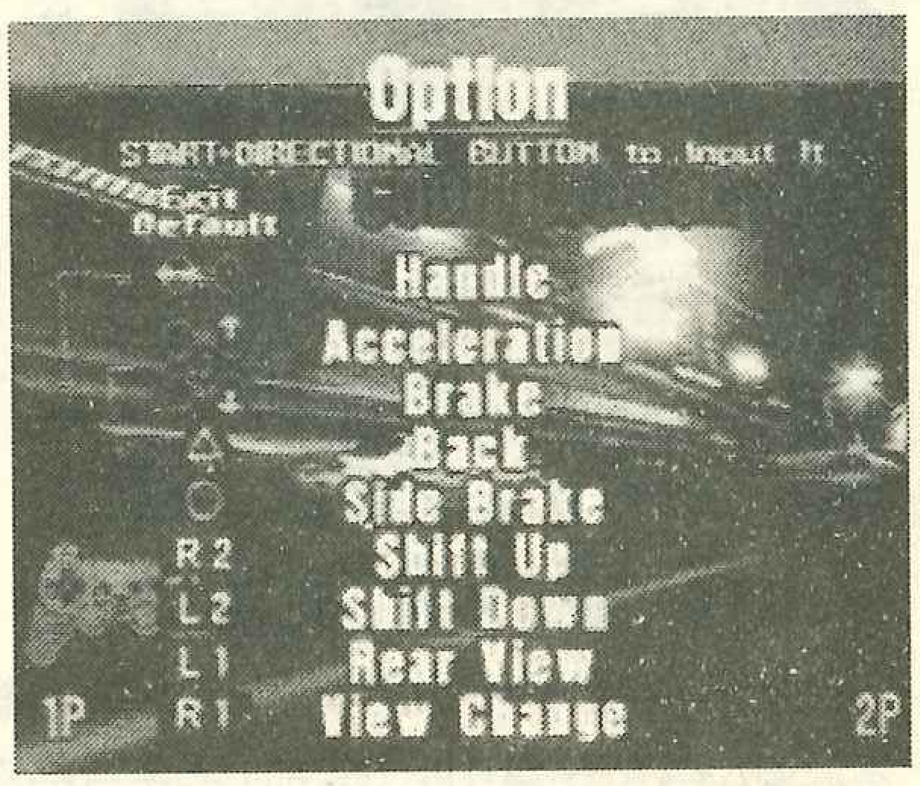
但这并不是说所有支援震动摇杆的游戏都一定会“震”。也有不少游戏仅仅支援震动摇杆的类比操控部分,AVG、RAC中都很常见,因此在游戏中发现能用小摇杆控制(使用模式切换钮进行模式切换后)而没有震感的游戏大致上就是这一类了。



▶首先要将“震动”设定为“有(ON)”,然后才能具体设定键位。

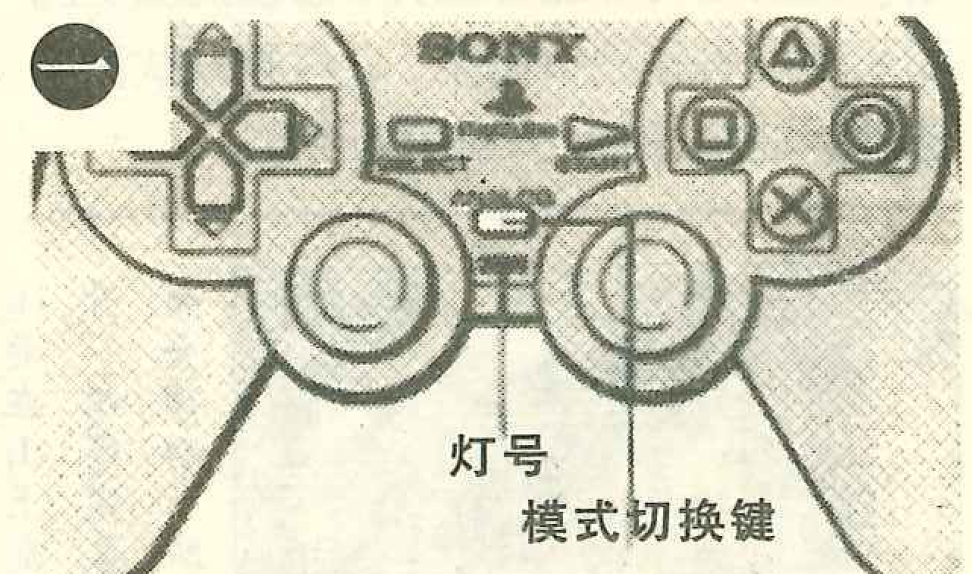


▲玩GT赛车时,将车子往墙上撞,就能体会到DS比AC震感要猛烈得多。



较早发售的AC在对应一些明确支援DS摇杆的游戏时,并无震动。有关这一点,编者也还蛮怀疑的。可是遇上“古惑狼2”后,就不得不相信其实AC与DS并也非完全相容了。虽然目前AC已经消失,但它的模拟飞行模式却是DS所没有的。反过来,DS却完全对应那些支援AC的游戏。

一



▶▼按模式切换键后,红色灯号(AC、DS)是类比操控模式,绿色(AC独有)则是模拟飞行摇杆模式。

二

▼只有AC能玩。



三

▼新游戏全部对应震动。



登峰造极

此类模拟从未见过

面对奇峰的考验，我等的决心也不退缩，征服山麓，是我们人生的使命。擅长于创新的SCE为PS玩家带来——苍天の白き神の座。因为本款节目有别于通常SLG，日文基础较好的朋友不妨试试看，一定有新感觉的。

PS 厂商：SCE 类型：登山 SLG 发售日：98年7月



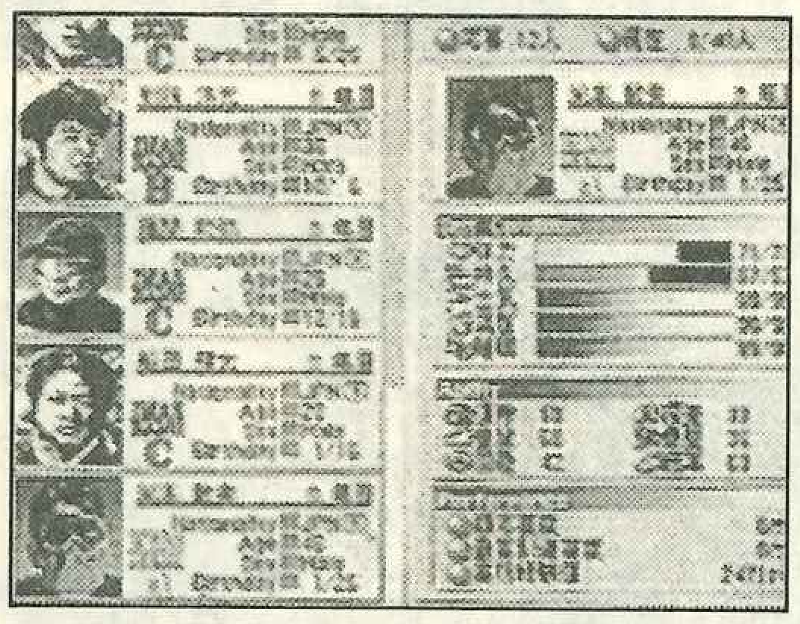


◀山峰都是虚拟的，有好几座，最高峰高达9000米。要先作准备和训练，然后从低往高攀登，一座一座来。

组成登山队，向未知的山岳挑战！

奇异的登山模拟游戏，为了呈现大自然壮丽景色，便选定PS主机！玩家要扮演登山队长，率领着一群杰出的队员，向人类从未踏过的群山挑战。在登山途中，雪崩、落石、强风等等严若的天候因素将成为阻挠你们前进的主因。此外因高山氧气不足、气压不定而引起的高山反应，或是成员冻伤、滑落山下等等的意外更是"家常便饭"。突破这些困难，在首次登山之后还有单独登山、不使用氧气瓶的无氧登山等等成就，你敢挑战吗？以奖章为目标试试看吧！

游戏时要按照流程一步一步地来，不可粗心大意！



◀综合队员年龄、技能、性别来慎重选择小队成员。

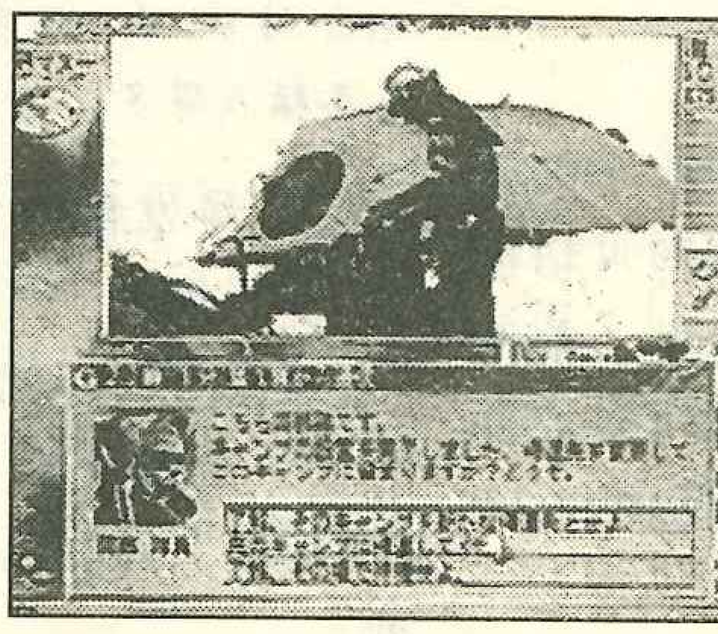
1.小队组成和制定计划

一开始就必须拟定队员的组织与整体计划。虽然在登山队成立时便会有基本队员，不过玩家还是可以进行招募。成员固然以能力高强的人为佳，不过这些人多半经验丰富，相对年龄亦较大，可能会提早退休，所以起用年轻人，慢慢培养他的经验也很重要。所谓的整体计划则是指攀登山崖的时间和目标选择，意图挑战的时期和方位者是取决因素，之后便从队员中选取远征队，配合计划调度资材。

2.登山计划终于开始！



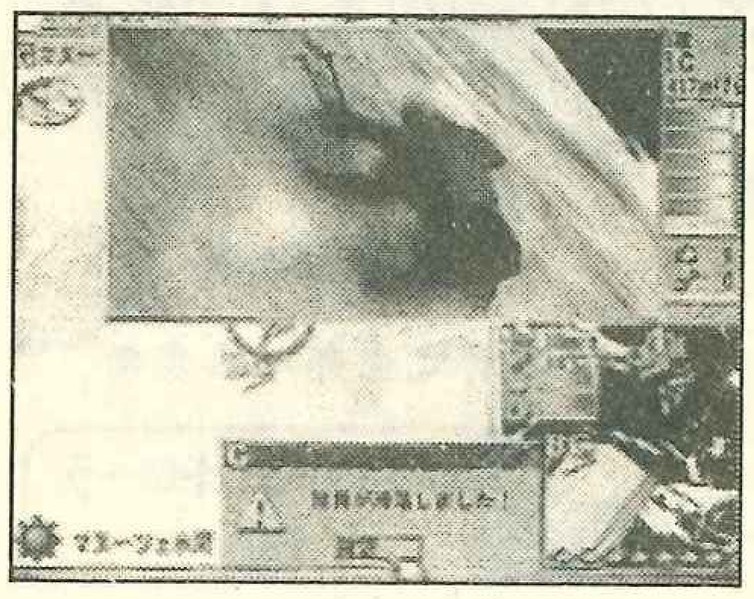
在当地完成基地札营的工作后，这才进入登山计划的主题。远片队将分成几个小队，各自执行接受的指示，在不同的方式下完成工作。远征的目标是一座没人登过的山峰，当然不会有开好的路，所以找寻该从哪里上山的路线，也是很重要的工作之一。随着路线在山顶延伸，队员们将在途中设置几处营区，等到接近山顶时由主队攻峰。



▲游戏时我们就可以看出，登山是一项极讲究团结的运动。

3.确保攀登路线，自设营帐

登山大队的前锋小队会先上山勘探路线，确定路线后便会设置营区。发现路线后，得先确定它的安全性，如果该路线危险，就要重新调查或是寻找别的路线上山。此外，找到可行的既定路线后，有的小队会负责提高该线的完全性，因此必须做某些防御工事，这样便可缩短通过该路径的时间，也可减少意外事故的发生率。当路线拓展到一定程度时，在中途设置的营区可做为中继站，再从该点延伸路线，这是专业作法。



◀登顶后，队员经验值提升。想得完美奖状的话就不要在山上乱丢垃圾哦！

4.向山顶的极峰进攻！

路线也确定了，中途也设置了多处营地，粮食和资源的补给都不成问题之后，距离山顶也不远了；这时便要从队员中选出精锐，组成攻峰小组（养兵千日，用你一时？），在极不稳定天候下，向最终目标迈进！山势愈高、天气变化愈大，队员的身体状况不但会受到影响，地形环境也会变得危险，因此选择登上顶峰的时机必须得当。成功的话，报纸会刊登出来，队员也会受到表扬，你们的足迹当然会名留登山史。万一失败？没关系，积累经验再试一次……

97 格斗之王

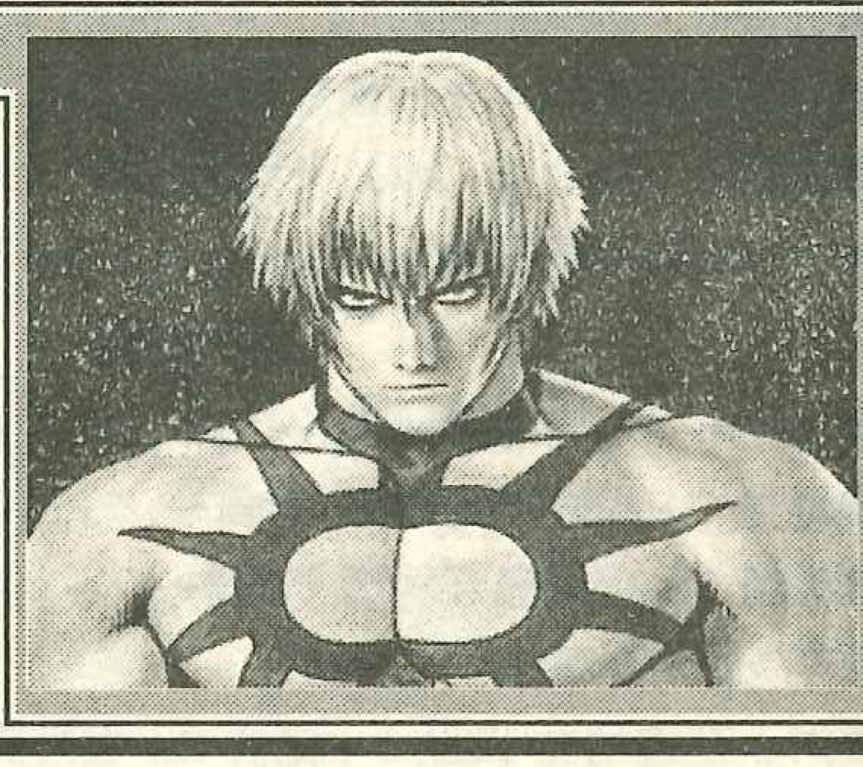
强力补遗 全连续技

SNK 的作品相来以个性鲜明的角色和霸道的连续技而著称。当然，具有“一击必杀”效力的连续技更是屡见不鲜，那种把对手逼到角落后的疯狂进攻确实“成就感”十足。

如果你还没有进入街机厅与高手混战“97”的勇气，就不如对应下文在家用机上好好演练了。

PS、SS、ARC　厂商：SNK　类型：FTG

发售日：98 年 5 月 28 日（PS 版）



全角色的全部连续技特别公开，教你怎样成为硬派的格斗达人！

★注 1：下面介绍的人物全部是采用'96 模式

★注 2：均以第一招命中为例

★注 3：A（轻拳）、B（轻脚）、C（重拳）、D（重脚）、CD（超重击）

草薙京

●近身蹲下 B、B、A＋“无式”（↓↘→↓↘→A 或 C）8HITS

●跳跃 D＋下蹲 B＋站立 C＋毒咬（↓↘→C）＋罪咏（毒咬中→↘↓↙←A 或 C）＋罪咏（罪咏中→A 或 C）

●跳跃 C＋落在对手背后 C＋D＋琴月阳（→↘↓↙←B 或 D）7HITS

●跳跃 C＋站立 C＋七拾五式改（↓↘→D、D）＋荒咬（↓↘→A）＋九伤（荒咬中↓↘→A）＋鬼燃烧（→↓↘C）7HITS

●跳跃 C＋站立 C＋七拾五式改（↓↘→D、D）＋荒咬（↓↘→A）＋八錆（荒咬中→↘↓↙←A）7HITS

●跳跃 D＋站立 C＋七拾五式改（↓↘→D、D）＋大蛇薙（↓↙←↙↓↘→A 或 C）5HITS

●近身 B、B、B＋鬼燃烧（→↓↘A）4HITS

●近身 B、B、B＋94 式月龙车（←↓↙B）4HITS

●跳跃 D＋C＋94 式暗钩手（↓↘→C）3HITS

●跳跃 C＋下蹲 B＋站立 C＋94 式胧车（←↓↙D）6HITS

●跳跃 C＋落在对手背后 C＋D＋大蛇薙（↓↙←↙↓↘→A 或 C）5HITS

●94 轻暗钩手（↓↘→A）命中＋大跳跃 C＋站立 C＋94 暗钩手（↓↘→C）4HITS

二阶堂红丸

●跳跃 D＋下蹲 B、B＋真空片手驹（↓↙←C）9HITS

●跳跃 D＋下蹲 C＋反动三段蹴（→↘↓↙←B）5HITS

●跳跃中↓D＋雷光拳（↓↘→↓↘→A）8HITS

●跳跃 D＋落在对手背后 C＋大发电者（近身→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C）

大门五郎

●跳跃 D＋下蹲 A＋天地返（近身→↘↓↙←→A 或 C）

●近身 D＋下蹲 C＋天地返（近身→↘↓↙←→A 或 C）

●跳跃 D＋站立 D＋天地返（近身→↘↓↙←→A 或 C）

●超重击（CD）＋命中＋切株返（←↙↓↘→C）

●跳跃 D＋站立 D＋下蹲 C＋岚之山（近身→↘↓↙←→↘↓↙←B 或 D）＋续·切株返（←↙↓↘→B 或 D）

特瑞

●跳跃 D＋站立 D＋火焰冲拳（↓↙←A）3HITS

●对手在边角时跳跃 D＋落下 C＋站立 C＋能量补充（←↙↓↘→B 或 D）＋碎石踢（↓↙←B）＋倒跃踢（→↓↘C）14HITS

●跳跃 D＋落下 C、C＋能量补充（←↙↓↘→B 或 D）＋能量喷泉（↓↙←↙→A 或 C）6HITS

●跳跃 C＋下蹲 B、A＋站立 A＋高轨喷泉（↓↘→↓↘→B 或 D）9HITS

●跳跃 C＋落下 C＋MAX 能量喷泉（↓↙←↙→A 或 C）6HITS

安迪

●下蹲 B、A＋斩影拳（↙→A 或 C）＋我弹幸（斩影中↓↘→A 或 C）4HITS

●跳跃 D＋落下 C＋飞翔拳（↓↙→A 或 C）4HITS

●对手在边角时跳跃 D＋下蹲 C＋击臂背水掌（近身←↙↓↘→A 或 C）＋幻影不知火 上鄂（跳跃↓↙→B 着地中→B）＋升龙拳（→↓↘A）14HITS

●对手在边角时跳跃 D＋站立 C＋击臂背水掌（近身←↙↓↘→A 或 C）＋MAX 超裂破弹（↓↙←↙→B 或 D）22HITS

●近身时下蹲 B、A＋MAX 飞翔流星拳（↓↙→↓↙→A 或 C）8HITS

东丈

●跳跃 D＋站立超重击＋电光踢（←↙↓↘→B 或 D）4HITS

●下蹲 B、A＋爆烈拳（A 连打）＋↓↘→A 7HITS

●下蹲 B、B、B＋站立 A＋死亡龙卷风（↓↘→↓↘→A 或 C）14HITS

●对手在边角时跳跃 D＋站立 C＋轻旋风拳（←↙↘→A）＋下蹲 C＋→D＋电光踢（←↙↓↘→B 或 D）6HITS

●对手跳起时 黄金踵落（↓↙←B 或 D）＋电光踢（←↙↓↘→B 或 D）3HITS

●对手在边角跳起时 黄金踵落（↓↙←B 或 D）＋黄金踵落＋黄金踵落＋虎破脚（→↓↘D）9HITS

●跳跃 C＋站立 C＋→D＋黄金踵落（↓↙←B）＋死亡龙卷风（↓↘→↓↘→A）17HITS

坂崎良

●跳跃 D＋站立 C＋虎煌拳（↓↘→C）3HITS

●跳跃 D＋站立 C＋极限流连舞拳（近身←↙↓↘→C）＋飞燕疾风脚（→↘↓↙←D）8HITS

●跳跃 D＋站立 C＋霸王翔吼拳(→←↙↓↘→A 或 C)3HITS
●跳跃 D＋站立 C＋龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A 或 C)17HITS
●近身 C＋猛虎雷神刚(↓↙←A 或 C)＋虎炮(→↓↘C)6HITS
●近身下蹲 B、A＋天地霸王拳(↓↘→↓↘→A 或 C)3HITS
●跳跃 D＋站立 C＋MAX 天地霸王拳(↓↘→↓↘→A 或 C)＋近身 C＋MAX 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A 或 C)一击必杀!

罗伯特

●下蹲 B、B＋飞燕旋风脚(→↘↓↙←D)6HITS
●近身 C＋极限流连舞脚(近身←↙↓↘→D)＋跳跃 CD 6HITS
●近身 C＋极限流连舞脚(近身←↙↓↘→D)＋飞燕龙神脚(跳跃中↓↙←B 或 D)＋C 7HITS
●对手在边角时 跳跃 D＋站立 C＋极限流连舞脚(←↙↓↘→D)＋飞燕神龙脚(跳跃中↓↙←B 或 D)＋龙牙(→↓↘C)9HITS
●近身站立 C＋极限流连舞脚(近身←↙↓↘→D)＋无影疾风重段脚(↓↘→↓↘→B 或 D)8HITS
●跳跃 D＋站立 C＋→＋龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A 或 C)18HITS

坂崎由莉

●下蹲 B、A、A＋飞燕旋风脚(↓↙←B)4HITS
●下蹲 B、A＋空牙(→↓↘A 或 C)＋里空牙(着地时→↓↘A 或 C)5HITS
●跳跃 D＋站立 C＋空牙(→↓↘C)里空牙(着地时→↓↘A 或 C)5HITS
●跳跃 D＋站立 C 虎煌拳(↓↘→A 或 C)3HITS
●下蹲 B、A＋飞燕烈吼(↓↘→↓↘→A 或 C)13HITS
●下蹲 B、A＋飞燕凤凰脚(↓↘→↘↓↙←B 或 C)18HITS

莉安娜

●跳跃 D＋下蹲 B、A＋X 口径炮(↓蓄↑B 或 D)4HITS
●跳跃 C＋站立 D＋重力风暴(↓↘→↓↘→A 或 C)
●跳跃 C＋站立 D＋旋转的火花(↓↙←↙↓↘→B 或 D)5HITS
●跳跃 C＋V 字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙←A 或 C)2HITS
●轻涡旋发射器(←蓄→A)＋V 字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙←A 或 C)7HITS

拉尔夫

●跳跃 C＋下蹲 A＋超级阿根廷攻击(近身←↙↓↘→B 或 D)3HITS
●跳跃 C＋下蹲 A＋格林机关炮(←蓄→A 或 C)6HITS
●跳跃 C＋站立＋格林机关炮(←蓄→A 或 C)6HITS
●拉尔夫踢(←蓄→D)＋乘马机关炮拳(↓↙←↙↓↘→B 或 D)14HITS
●跳跃 C＋下蹲 C＋超级机炮拳(↓↘→↘↓↙←A 或 C)17HITS

克拉克

●跳跃 D＋下蹲 A＋超级阿根廷攻击(近身←↙↓↘→B 或 D)＋烈火闪光时(指令根中↓↘→A 或 C)4HITS
●跳跃 D＋站立 C＋终结阿根廷攻击(近身→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C)
●下蹲 B、A＋超级阿根廷攻击(近身←↙↓↘→B 或 D)＋烈火闪光时↓↘→A 或 C

麻宫雅典娜

●跳跃 C＋站立 C＋投技→C＋精神力反射波(→↘↓↙←B 或 D)7HITS
●跳跃 C＋站立 C＋投技→C＋空中闪光水晶波(跳跃中←→↘↓↙←A 或 C)
●对手在边角时跳跃 C＋站立 C＋投技→C＋精神力反射波(→↘↓↙→B)＋闪光水晶波(←→↘↓↙←A 或 C)5HITS
●近身 A＋投技→C＋精神力反射波(→↘↓↙←B 或 D)＋闪光水晶波(←→↘↓↙←A 或 C)8HITS

镇元斋

●跳跃 C、C＋站立 C＋柳磷蓬莱(→↓↘C)16HITS
●跳跃 C＋站立 C、C＋瓢掌击(↓↙←A)4HITS
●下蹲 B＋站立 B＋柳磷蓬莱(→↓↘C)15HITS
●跳跃 C、C＋站立 C＋轰栏炎炮(↓↘→↓↘→C)4HITS

椎拳崇

●跳跃 D＋站立 D＋龙连打(近身→↓↘A 或 C 连按)＋B 15HITS
●跳跃 D＋站立 D＋龙连牙 · 地龙(←↙↓↘→A)5HITS
●跳跃 D＋站立 D＋MAX 仙气发动(近身↓↘→↓↘→A 或 C)14HITS
●站立 C＋神龙天舞脚(↓↘→↘↓↙←D)11HITS
●跳跃 D＋站立 A＋龙连牙天龙(←↙↓↘→C)5HITS
●下蹲 A、A＋仙气发动(近身↓↘→↓↘→A 或 C)＋龙跳跃 D＋站立 D＋MAX 仙气发动(近身↓↘→↓↘→A 或 C)15HITS

神乐千鹤

●跳跃 D＋站立 C＋神速之祝词(→↘↓↙←任一键)＋天瑞(神速祝词中↓↙←任一键)4HITS
●对手在边角时跳跃 D＋站立 C＋神速之祝词(→↘↓↙←任一键)＋百活 · 天神之理(→↓↘C)4HITS
●下蹲 B、A＋里面壶活之籁之布阵(↓↘→↓↘→B 或 D)25HITS
●跳跃 D＋站立 C＋之籁之布阵(↓↘→↓↘→B 或 D)23HITS

不知火舞

●跳跃＋站立 C＋白鹭之舞(→↓↘A 或 C)11HITS
●下蹲 B、B＋龙炎舞(↓↙←A 或 C)4HITS
●跳跃 D＋下蹲 C＋超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→A 或 C)8HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞(跳跃中↓↙←A 或 C)＋白鹭舞(→↓↘A 或 C)3HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞(跳跃中↓↙←A 或 C)＋飞翔龙炎舞(→↓↘B 或 D)3HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞(跳跃中↓↙←A 或 C)＋必杀忍蜂(←↙↓↘→B 或 D)3HITS
●对手在边角时、飞鼠之舞(跳跃中↓↙←A 或 C)＋超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→B 或 D)(或 MAX 超必杀忍蜂 14HITS)
●必杀忍蜂(←↙↓↘→B 或 D)＋飞翔龙炎舞(→↓↘B 或 D)

京

●下蹲 B＋站立 B＋落地击(→↓↘B 或 D)7HITS
●跳跃 D＋站立 D＋忘想踢(←↙↓↘→B)7HITS
●对手在边角时跳跃 D＋站立 D＋惊异玫瑰(→↓↘A)＋龙卷踢(→↘↓↙←D)11HITS
●跳跃 D＋站立 D＋MAX 沉默闪光(↓↙←↓↙←B 或 D)13HITS

金家藩

●下蹲 B、B、A＋空砂尘(↓蓄↑A 或 C)7HITS
●跳跃 D＋站立 D、C＋凤凰脚(↓↙←↙→B 或 D)15HITS
●下蹲 B、A＋凤凰脚(↓↙←↙→B 或 D)14HITS
●飞翔脚(跳跃中↓↘→B 或 D)＋空砂尘(↓蓄↑A 或 C)5HITS
●对手在边角向前跳跃时飞翔脚(跳跃中↓↘→B 或 D)＋凤凰脚(↓↙←↙→B 或 D)14HITS

陈可汉

●跳跃D+下蹲A+铁球大回转(A或C连打)3HITS

●跳跃D+下蹲A+大破坏投掷(近身→↘↓↙←→C)

●下蹲C+铁球大回转(A或C连打)2HITS

●近身C+铁球大暴走(↓↘→↘↓↙←A或C)12HITS

●跳跃D+下蹲A+铁球大压杀(↓↘→↓↘→A或C)3HITS

蔡宝健

●跳跃C+落在对手背后下蹲B、A+站立C+凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B或D)18HITS

●下蹲C+→D+凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B或D)16HITS

●跳跃C、C+落在对手背后下蹲C+→D+C+凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B或D)19HITS

●在对手跳起时疾走飞翔斩(←蓄→A或C)+→A或C+→A或C+→A或C+凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B或C)18HITS

●对手在边角时疾走飞翔斩(←蓄→A或C)+→A或C+→A或C+↘A或C+下蹲C+MAX凤凰斩(↓↘→↘↓↙←B或D) 一击必杀

●对手在边角跳跃时疾走飞翔斩(←蓄→A或C)+→A或C+→A或C+→A或C+←A或C+←A或C 6HITS

七枷社

●跳跃C+站立D+敲大锤(↓↙←C)6HITS

●超重击(CD)+升龙决斗(→↓↘A或C)2HITS

●下蹲D、A+百万大锤蒸汽(↓↙←↙↓↘→A或C)16HITS

●近身D+百万大锤蒸汽(↓↙←↙↓↘→A或C)15HITS

夏尔米

●近身蹲下B+站立B+鞭笞(→↓↘B或D)2HITS

●跳跃D+站立C+大闪耀(近身→↘↓↙←→↘↓↙←A或C)

●跳跃D+落在对手背后C+MAX狂欢(近身←↙↓↘→←↙↓↘→A或C)

克丽丝

●跳跃D+站立C+滑触(↓↘→C)4HITS

●跳跃D+站立C+猪杀的空气(→↓↘B或D)5HITS

●跳跃D+下蹲A+站立C+滑触(↓↘→A或C)5HITS

●近身蹲下B、A+滑行者的踩踏(↓↙←↓↙←B或D)12HITS

●跳跃D+下蹲A+→C+连续滑触(↓↘→↓↘→A或C)8HITS

山崎龙二

●下蹲B、A、A+蛇拳中段(↓↘←B)+5HITS

●跳跃D+站立C+制裁匕首(→↓↘C)6HITS

●爆弹(近身←↙↓↘→A或C)可连续用5回

●跳跃C+下蹲C+射杀(近身→↘↓↙←→↘↓↙←A或C)4HITS

●跳跃C+站立C+断头台(↓↘→↓↘→A或C)连按AC作追打27HITS

玛丽

●跳跃D+站立C+指天回旋脚(←蓄→B或D)+转踵落脚(↓↘→B或D)

●跳跃D+站立C+→A+垂直箭(→↓↘B或D)4HITS

●对手在边角时蹲下B+站立A+回身真落(近身←↙↓↘→A或C)+垂直之箭(→↓↘B或D)

●近身下蹲B+站立A+玛丽台风(近身→↘↓↙←→↘↓↙←B或D)

●近身下蹲B+站立A、A+玛丽野玫瑰(↓↘→↘↓↙←A或C)

●对手在边角时跳跃D+站立C+→A+玛丽电闪光(↓↘→↓↘→B或D)

比利

●下蹲B+站立B+旋无杀棍(→↓↘A或C)4HITS

●近身下蹲B、B+站立B+集点连破棍(C键连打)5HITS

●跳跃D+站立C+三节棍中段打(←↙↓↘→A或C)+火炎三节棍中段打(三节棍中段打中↓↘→A或C)4HITS

●跳跃D+站立C+大旋风(↓↘→↓↘→A或C)4HITS

八神庵

●下蹲B、A+葵花(↓↙←A或C三回连续输入)5HITS

●跳跃对手背后B+站立B+梦弹(→C·C)+葵花(↓↙←A或C三回输入)7HITS

●下蹲B、A+八雉女(↓↘→↙↓↘←A或C)10HITS

●近身B+屑风(近身←↙↓↘→A或C)+C+葵花(↓↙←A或C三回连输入)4HITS

●跳跃对手背后B+站立C+屑风(近身←↙↓↘→A或C)+C+屑风+C+葵花(↓↙←A或C三回连输入)

●跳跃对手背后B+站立C+屑风(近身←↙↓↘→A或C)+C+屑风+C+MAX八雉女(↓↘→↙↓↘←A或C)一击必杀!

矢吹真吾

●近身下蹲B、B、A+毒咬未完成(↓↘→)5HITS

●近身B+胧车未完成(↓↙←D)4HITS

●跳跃C+站立C+胧车未完成(↓↙←B)3HITS

●下蹲B+站立C+燃烧真吾(↓↙←↙↓↘→A或C)6HITS

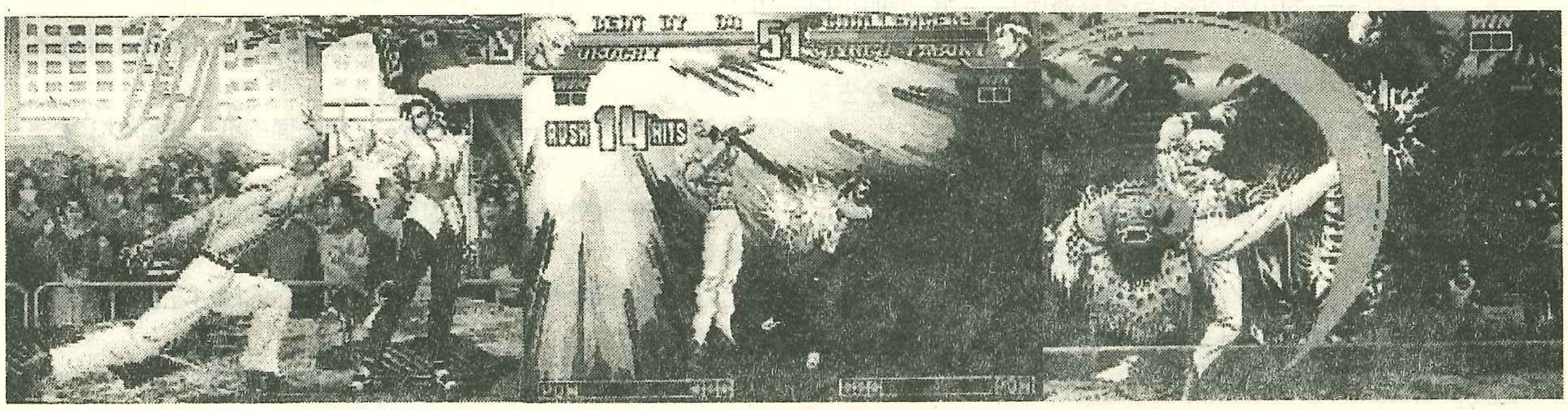
●胧车未完成(↓↙←B)+毒咬未完成(↓↘→C)4HITS

●跳跃D+落下站立C+外式凤鳞(↓↘→↓↘→A或C)4HITS

●MAX燃烧真吾(↓↙←↙↓↘→A或C)+MAX外式凤鳞(↓↘→↓↘→A或C)一击必杀!

文:朱卫华

责编:PERFECT

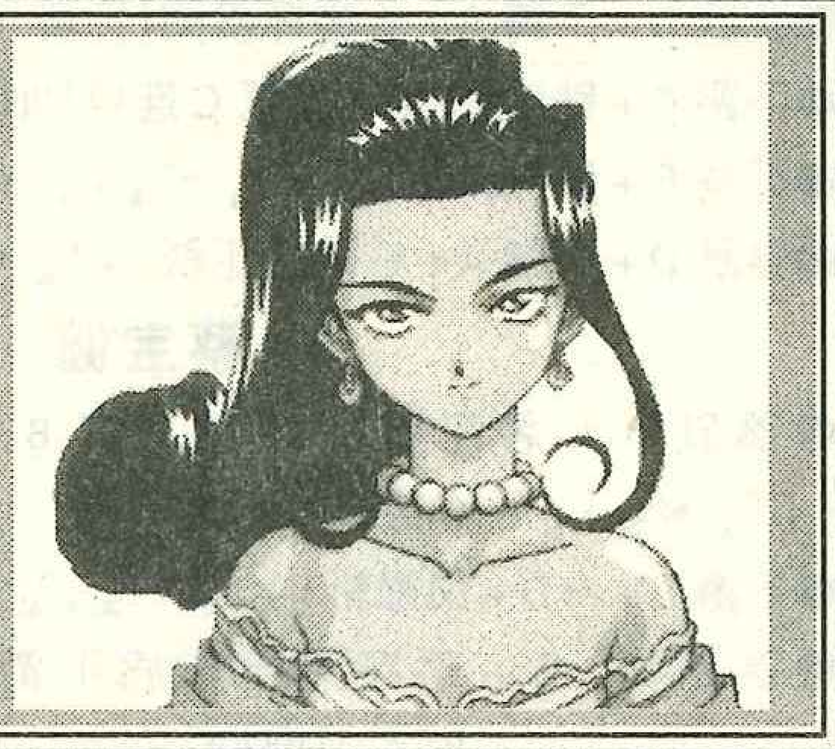


樱大战2·望君珍重

续作再现 亲切异常

“樱大战”早已成为土星游戏中极具代表性的经典之作。而“樱 2”的推出则更进一步巩固了她在玩家心目中不可取代的地位。柔和的画面感受、全程语音、极具感染力的主体曲固然是一个优秀游戏应当具备的，但以人物感情牵引的主线，才是她优势中的优势，也是其能在众多游戏中出类拔萃的根本原因。

SS	厂商：SEGA	类型：AVG+SLG
	发售日：97.4.4	媒体：CD×3



一年后，花组再度出击，为玩家展现那柔情似水的故事

第四话——大暴！足之玉。

遭到枪击的米田住院已有一段时间，大神和樱战后到医院探望他。在医院的门外，樱看到一辆汽车正向小狗撞去。大神飞身救下小狗，却遭到车内一批陆军的攻击。车内的陆军大臣京极对樱出言不逊，这一切都使樱分外厌恶他。

进入医院后，大田遇到了加山，他没有解释为何在这里。见到米田后，樱忍不住将陆军攻击大神的事说了出来。此时，李红兰来探望米田。樱和大神见到她，都十分高兴。

在大神、樱和红兰准备离开时，米田叫住大神，将爱刀“神刀灭却”送给了他。走出医院后，大神收养了被救的小狗。众人回到帝剧为小狗取名字，却又各执一词，最后还是大神作了决定。取完名字后，红兰约大神 4:00 到她房间见面。

强制时间

1. 医院前——大神对樱身着夏装的感觉——很适合你（よく似合つてるよ）——樱好感度上升

2. 医院前——见到小狗遇险——飞身相救（飞で出して助ける！）

3. 马路上——遇到陆军——你们为什么不自报姓名（お前たちになのる名はない）

4. 马路上——遭到攻击——不答——樱好感度上升

5. 医院的走廊——遇到加山——的确……好（たしかけ…いいなあ）——大神性格转软

6. 米田病房——米田将爱刀相赠——好好保存它（おあすかりします）——大神性格转硬

7. 医院前——樱与红兰想收养小狗——好，就这么办（いいね、そうしよう！）——樱与红兰好感度上升

8. 二楼客厅——为小狗改名（与樱交谈时）——好，就叫小白（よし、シロにしよう）

9. 二楼客厅——红兰约大神去她房间——知道了，我会去的（わかつた、行くよ）——红兰好感度上升

自由时间

10. 3:00/更衣室——看到樱的衣服——进入浴室（体が胜手に风吕场の中に…）——大神性格转软/樱好感度上升

11. ——/浴室——被樱发现——离开（逃げ出す）

补充：3:20/音乐室——织姬问大神是否愿意为她配乐——好，试试看（よし、やつてみよう）——玩迷你游戏

3:40/中庭——樱想要大神陪她练剑——好，来吧！（よし、やろ！）——玩迷你游戏

注：如果迷你游戏者取得较高分数，好感度会有很大提升。

失去理智的李红兰

大神在 4:00 准时来到红兰的房间。原来她是想要大神试验她的新发明，并向大神讲述了自己的身世。

当晚，神奈与艾莉丝突然来找大神，说红兰与樱去绅川的酒吧探查京极，大神立刻前去追赶。

红兰和樱扮作陪酒者潜入酒吧，没有看到京极，却与一群饮酒的人发生了冲突。一个自称山口的人则请大神共饮。这时突然发生火灾。樱遇到大神，告诉他红兰看到熊熊燃烧的大火后失去了理智。大神找到红兰后她才清醒了过来。原来这是黑鬼会的人在纵火。正当二人被烈火围困时，翔鲸丸飞来，战斗随即展开。

12. 红兰的房间——大神拿着红兰的新发明——不答——红兰好感度上升

13. 大神的房间——得知红兰与樱离开了帝剧——好，知道了（よし、わかつた！）

14. 二层客厅——大神的反应——立刻追他们——（すぐに追いかけまれよう！）

15. 酒吧前——大神犹豫不决——好，去吧！（よし、いくぞ！）

16. 绅川酒吧——听到声音——到陪酒者的屋子（芸者の者かした、奥の部屋）

17. 房间——被问来意——找同伴（仲间を探しに、です）

18. 房间——有火灾——要救 2 人（三人を助けに行く）

19. 走廊——樱说红兰独自进入火场——我去救红兰出来（俺が红兰を助に行く）——樱好感度上升

20. 酒吧深处——红兰不听大神劝告——打她的脸（频をたたく）

21. 酒吧深处——离开火场——开右边的门（右のふすまを开ける）

22. 酒吧深处——离开火场——开正面的门（正面のふすまを开ける）

23. 酒吧深处——离开火场——开右面的门（右面のふすまを开ける）

24. 酒吧深处——离开火场——开左面的门（左面のふすまを开ける）

25. 酒吧外——遇敌——护卫作战（护卫作战いこう）

基本战术

玩家需要全力保护山口乘座车辆。它只能够承受三次攻击。因此要把车辆围在队列中间掩护其前进。战斗属性以“风”为佳。另外，不要把酒场的院门堵住，否则会影响车辆的撤出。

在战斗中，李红兰会觉得是自己发明的炸药给众人带来了麻烦。大神给予否定的回答(多くの人を幸せにできるよ)。

第五话——既开心又沮丧的暑假旅行

某天，完成工作的大神正在休息。橘前来告诉他自己将离开帝剧一段时间。这时，米田回来了，众人在乐屋中聚会。之中，米田突然宣布在即将来到的暑假中，大家要去海边旅行。听到这个消息，众人都兴奋不已。

强制时间

1. 乐屋——大神对玛利亚新衣服的感觉——很适合你(マリア…よく似合つてるよ)——玛利亚好感度上升

2. 乐屋——对米田邀请去旅行的感觉——非常感谢(ありがとうございます!)

准备之中

暑假第一天的早上，大神起床后打算四处看看同伴们准备的情况。在一个小时的自由时间里，抓紧些的话能够赢得许多同伴的好感度。

自由时间

3. 9：05/樱的房间——喜欢哪种颜色的衣服——红色(赤かな)

4. 9：30/医务室——樱在找药——晕船药比较好(酔いとめがあるといいなあ)

蔷薇组?

10：00大神准时来到玄关集合。这时，一批自称是帝国华击团蔷薇组的人出现了。原来他们的任务是代替花组保护帝剧。众人乘巴士出发了。旅途中，樱、玛利亚和艾莉丝邀请大神玩扑克牌。玩法与“争上游”类似，但不能出顺，不能代牌。

海滩上，大神遇到了加山，不知他为什么会在这里。回到旅馆，大神教织姬如何吃海鲜。用过晚餐，大家玩起了枕头。之后便精疲力尽的各自回屋休息了。第二天，游玩过后大家在后庭院看烟花。

次日一早，当玛丽亚来找大神要通讯机与帝剧联系时，大神却发现通讯机不见了……

强制时间

5. 玄关——出发前——是，我去了(はい、行つてきます!)

6. 玄关——遇到蔷薇组——我是大神一郎(自分は大神一郎です)——大神性格转硬

7. 巴士上——樱想与大神玩扑克——好，玩吧(よし、やろう!)——玩扑克

8. 旅馆前——神大西洋约大神去海边——这就去看看(それじゃ、行つてみるか)——完奈好感度上升

9. 海滩——大神想做什么——都去游泳(やつばり、ひたすら泳ぐよ)——红兰、神奈和樱好感度上升

10. 海滩——遇到加山——你怎么在这里(…お前、なぜここな?)

11. 旅馆内——织姬不知如何吃海鲜——蘸上酱油和 WASABI(しようゆとわさびを使いなよ)——织姬好感度上升

12. 房间内——早纪要和大神同榻而眠——不太好(いや、それはまずうよ)——大神性格转硬

13. 房间内——玩枕头——保护樱(さくらをかばう)——樱好感度上升

14. 房间内——玩枕头——保护玛利亚(マリアをかばう)——玛利亚好感度上升

15. 房间内——玩枕头——保护利尼(しこをかばう)——利尼好感度上升

16. 房间内——打破了纸门——是……对不起(はい…すみません)

17. 大神的房间——神崎堇引诱大神——不答——神崎堇好感度上升

18. 大神的房间——被众人看到后的反应——发怒(怒る)——玛利亚好感度上升

19. 旅馆内——决定去哪儿玩——海边(海に行く)——神崎堇，艾莉丝和利尼好感度上升

20. 海上——见神崎堇跌进海里——帮助他(すみれを助ける)

21. 海滩——第一次见到利尼穿泳衣——很可爱(か、かわいい……)——利尼好感度上升

22. 旅馆外——艾莉丝觉得烟花很有趣——是呢(そうだね)——艾莉丝好感度上升

23. 旅馆外——放过烟花——好啊!(た~まや~つ!)红兰好感度上升

24. 大神的房间——玛利亚提出要与帝剧联络——是(ああ、そうだな)——玛利亚好感度上升

25. 大神的房间——找不到通讯机——二人再找找看(もう少の、二人で探そう)

通讯机遗失

这段自由时间内，大神会与玛利亚在旅馆内到处寻找通讯机。在遇到花组其余成员时，千万不要提起遗失通讯机的事，否则玛利亚的好感度会快速下降。

26. 庭——红兰问有没有用通讯机——是，有的(そ、そうだね)——红兰好感度上升

27. 走廊——神崎堇问哪个时刻印象最深——在海上玩时(海で游んだことかな)

28. 孔雀之间——早纪问大神来此的用意——在这间屋里找回遗失的物品(この部屋な忘れ物を…)

29. 凤凰之间——谁的泳衣好看——樱的泳衣(さくらくんの水着かな)——樱好感度上升/织姬好感度下降

30. 凤凰之间——问她们通讯机的事——有没有人来过我房间?(俺の部屋に、来なかつた?)——玛利亚好感度上升

31. 脱衣所——艾莉丝希望大神进浴——现在很忙(今は、忙ししから…)——大神性格转硬

32. 朱雀之间——如终找不到通讯机——不行，不应说任何话(…まだ、何とも言えないな)——玛利亚好感度上升





33. 大堂——准备外出——不……还未准备好(いや、まだなんだ)

敌人的圈套

十一时，玛利亚突然离开，待他回来时将通讯机的碎片交给了大神。原来这是一个小孩在海边玩时捡到的。大神闻讯来到海滩调查，果然找到了其余的碎片——通讯机已被敌人破坏了！在附近的一个洞穴内，大神找到了另一部通讯机，并由此了解到黑鬼会准备攻击花组的阴谋。之后，玛利亚利用这部通讯机向帝剧发出了求助信号。这时潮水上涨，大神带着不会游泳的玛利亚游上了岸。在玛利亚清醒后，翔鲸号来到了，战斗也随即展开。

34. 郊外——看到通讯机的碎片——是妨碍我们的通讯吗?(俺たちの通信を妨害するため?)——玛利亚好感度上升

35. 洞穴内——通讯机声——接收通讯(受信してみる)——玛利亚好感度上升

36. 洞穴内——金钢问增援方向——由海来(海から…)

37. 洞穴内——玛利亚因不会游泳而气馁——强烈的鼓励她(强くはげます)——玛利亚好感度上升

38. 岸上——玛利亚晕倒——握着她的手(手をぎる)——玛利亚好感度上升

基本战术

首先在三回合内破坏掉全部的灯柱，并将其余杂兵击倒。在只留下水狐一人时，金刚就会出现，他为水狐挡住了我方的攻击，此时要先击倒金刚，再集中攻击水狐。

战后结果

战斗过后，众人返回了帝剧。黑鬼会的行动破坏了他们的假期，但大家都因此振作起精神，准备与敌人战斗到底。

第六话——利尼!举起枪

侵的利尼

某天，战斗会议结束后，枫叫住大神，告诉他利尼最近有些反常。大神来到舞台，看到利尼正和艾莉丝为歌剧“青之鸟”作彩排。正当玛利亚问到利尼为什么而战时，利尼却无言以对，表情也更加复杂。在大神问第二遍时，利尼的表情更奇怪了……

强制时间

1. 舞台——看到利尼正彩排“青之鸟”——不答——神崎堇和织姬好感度上升

各人的心情

利尼离开后，其他人也都相继离去，大神便到四处转转，查看各人的反应。在这段时间内，玩家有一小时可用，但到利尼房间找她时，自由时间便会终止。经过了解，原来最担心利尼的便是艾莉丝。大神鼓励他回复精神。一小时过后，大神会自动到利尼房间去找她。

自由时间

2. 5:00/走廊——遇到代替椿的野村津慕美——一起加油吧(いつしよに、がんはろう)——大神性格转硬

3. 5:00/书库——“青之鸟”代表什么——幸福(たしか[幸福]のことだよね)——玛利亚好感度上升

4. 5:55/樱的房间——樱害怕打雷——不要紧，有我在这儿(大丈夫、俺がついてるよ)——樱好感度上升

被催眠的利尼

六点大神到利尼的房间找她。她问大神自己是为什么而战。大神回答她后，利尼情绪顿时激动起来，并赶大神离开，大神只好回自己房间了。不久，艾莉丝来找大神，说要把一个花环送给利尼，于是二人一起到利尼房间把花环送给了她。当利尼独自一人在房间内思考时，影山早纪出现了，她竟是黑鬼会的水狐！水狐利用催眠术控制了利尼，使其失去了意识……

间谍的暴露

帝剧外刮起了大风，一个神秘的男人告诉枫，早纪是黑鬼会的间谍，大神四处巡视了一下，没有发现异样。这时在走廊上遇到了枫，她问大神有没有见过早纪之后便急速离去。

自由时间

5. 走廊——遇上枫

6. 樱的房间——樱害怕打雷——不要理会(いいかけんにしなはれ!)

营救利尼

艾莉丝突然来找大神，说利尼不见了。大神立即赶到利尼房间，她果然不在屋内，而且还带走了机甲。众人在指令室集合后，从枫的口中得知了利尼的过去及早纪的事。大神意识到事态的严重性，决定外出找回利尼。

强制时间

7. 指令室——利尼私自离去——早纪为何会?(なぜ、サキくんはしこを?)

8. 指令室——下令出击——帝国华击团、出击!(帝国华击团、出击せよ!)——全员好感度上升

9. 郊外——战斗前——与我一起来(俺と一绪に来てくれ)——艾莉丝好感度上升

战斗中

10. 郊外——战斗时——很快就会变回原来的利尼(すごくかわいかつた)——艾莉丝好感度上升

11. 郊外——战斗时——我不是敌人!(いや、俺は敌じやない!)

12. 郊外——战斗时——不答

13. 郊外——战斗时——我们是并肩作战的朋友!(一绪に战つた仲间じやないか!)——利尼苏醒

14. 郊外——战斗时——和平时一样(全然平气だよ)——利尼好感度上升

基本战术

战斗时先要积极防御，等队员到齐，再让大神站在利尼身旁待命(不作任何攻击)。直到利尼苏醒。

利尼被唤醒后，水狐逃到另一战场，使用分身术向大神攻击，其中只有一个真身。当利尼行动时，她会找到真身的位置，众人可一拥而上，群起而攻之。

补充资料

5:30/玄关——玛利亚外出——一齐去?(いつしよにつて行こうか?)——玩迷你游戏

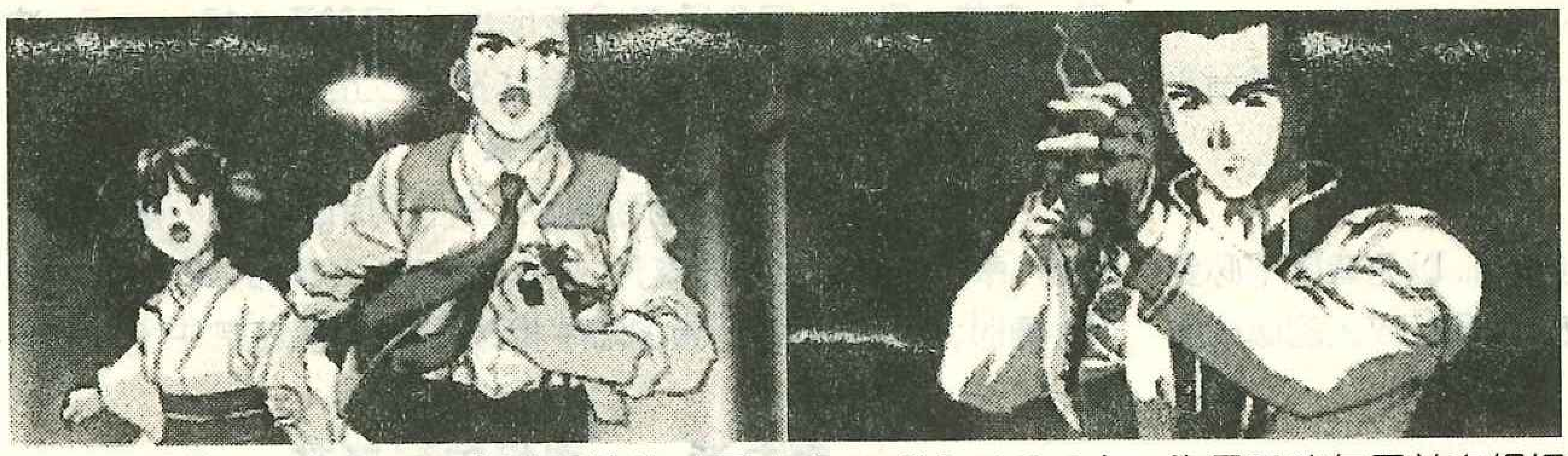
屋顶上——神奈在找钉子——好，我来帮忙(よし、手传うよ)——神奈好感度上升/玩迷你游戏

第七话——不适时的七夕

帝都的秋祭

一个月后，帝都的秋祭到了，大神和花组队员一同上街游玩，其中最开心的要数艾莉丝了。织姬邀请大神同行，大神欣然应允了。二人来到一位画家的摊位后，织姬批评他的作品水平太差。当画家说自己曾在意大利进修时，织姬突然显出非常反感的样子，并急匆匆地离开了。大神只好向那位画家道歉。

强制时间



1. 帝都——秋祭——去看看摊位(屋台をのぞうてみる)——玩迷你游戏

自我封闭的织姬

回到帝剧后，大神找不到织姬，猜测她可能把自己关在了房间里。大神只能四处转转以取得其他队员的好感。

自由时间

2.2:35/泳池——帮利尼取机械人——好，试试看(よし、やってみるか!)——利尼好感度上升/玩迷你游戏

织姬的父亲

三时，大神来到织姬房间找她，但她不肯开门。这时，津慕美说有位大叔在帝剧门外徘徊。大神闻讯到帝剧门外查看，原来那个所谓的大叔就是刚才的画家。他来此的目的与织姬有关大神请他到帝剧的食堂细谈后了解到，他原来是织姬的父亲，名叫绪方。他从前在意大利结识了名门之女卡莲，彼此深深相爱，但卡莲的双亲强烈反对二人的关系，并将他赶走。但那时卡莲已有了他的骨肉，这就是织姬，大神听后很同情他，谁知这一席话全被织姬听到了。她情绪非常激动，表示不愿接受这个现实，并赶走了绪方。

烦恼的大神

这件事使得大神心情非常混乱，不知如何是好。加山又出现了，希望大神能解决此事。之后大神离开房间，打算找织姬谈谈其父的事。

自由时间

3.9:30/往一楼梯前——红兰和樱担心织姬的事——我试试和她说(俺が、话をしてみるよ)——樱好感度上升

4.9:30/舞台——神崎堇在练习——原来如此(…なるほど)——神崎堇好感度上升/玩迷你游戏

织姬的决心

10:00正，大神来到了织姬的房间，敲了两次门，她仍不肯出来，于是大神便在门外不断劝他。经过努力，织姬终于打开了房门，向大神倾诉了自己的感觉，大神回房后想了很久，决定明日带织姬去找绪方。第二天，大神带织姬在帝都找到了绪方，但织姬仍不愿原谅父亲。这时，一群魔机兵出现了。在一发导弹射向织姬时，绪方奋不顾身救了她。织姬醒来后，看到了父亲为母亲卡莲的画像，这一切终于打动了织姬的心。这时敌人火车出现了，织姬异常愤怒，并要求留下来陪父亲。大神答应她一定回来相救，便去召集花组其他队员。

强制时间

5. 织姬的房间前——织姬的事——不，是有关系!(いや、关系ある!)

6. 织姬的房间前——求织姬出来——求求你，织姬!(赖む、织姬くん!)

7. 织姬的房间前——求织姬出来——不答

8. 织姬的房间前——向织姬询问其母的事——听卡莲的事(カソーンのことを问く)

9. 帝都——织姬决定留下来——不能留你在这儿(君を置いてはいけないよ!)——织姬好感度上升

基本战术

在第一场战斗中，织姬被火车捉住，关在地图左上方的屋内。因此只有八人应战。但尤其要注意的是不能让"烧尘"机甲进入关有织姬的屋内，因为他们会引爆屋内的炸弹。玩家应将战斗属性转为风迅速包围关有织姬的房屋，不让敌人靠近。大神到达屋内折除炸弹后便可成功救出二人，但第二场战斗也将随之展开。在这场战斗中，需要注意"十字焰"的攻击，它不受距离限制，但攻击方向是十字形，红兰、艾莉丝攻击它最实用。然后织姬和大神使用合体技便可击败敌方BOSS。当使用合体技时，织姬会因过去的任性而内疚，大神回答她不要放在心上(全然きにてなしは)。

战斗中

10. 帝都——折炸弹——小心的将它解体(慎重に解体しよう…)

11. 帝都——折炸弹——3(「3」だよな…)

12. 帝都——折炸弹——9(「9」だな)——成功

13. 帝都——救出织姬——将墙壁破坏(壁を破坏する!)

34 帝都——救回织姬——因为你是我们中重要的一员(大事な、仲间だからね)

战后结果

织姬终于明白了朋友的重要性，也与其父言归于好。当地和大神一齐到医院探望绪方时，绪方竟提出织姬的婚事，令大神与织姬尴尬不已。

第八话——帝都最长的一天

敌人的目标是樱

太正14年，11月9日，帝都下起了大雪。大批陆军向帝都各个机要部门发起了攻击。帝剧也未能幸免……大批叛军冲进了帝剧，并占领了一层和二层大部。遵照米田的指示，大神和樱在地下室取得仅剩的一件魔神器"珠"，乘轰雷号逃往花组支部。

途中，樱很为还留在帝剧的人担心，更对自己拥有"破邪之血"一事感到疑惑，大神便鼓励她振作精神。来到花组支部，迎接他们的竟然是椿，原来她是帝国华击团，风组的成员。她离开帝剧的目的，就是到北海道支部输送新型灵子甲胄——"天武"。而"天武"的威力更胜于从前的"神武"。这时，加山利用通讯机与大神联系，原来他是秘密行动部队，月组的成员。他表示将协助大神取回帝剧，帝剧的收复战开始了。

强制时间

1. 大神的房间——听到枪声——立即起床(飞び起きる)

2. 走廊——遇上樱——看看情况(样子を见る)

3. 走廊——遇上米田——这到底是……(これは、いつたい……)

4. 走廊——米田要大神离开——我不能这样做(そんな巳と…てきません)

5. 走廊——向米田打听有关事情——魔神器是?(…魔神器?)

6. 走廊——叛军追上来——向地下逃去(地下へ逃げる)

7. 地下室——看到蔷薇组的人正与敌人搏斗——大家，为什么?(みなさんが…なぜ?)

8 · 轰雷号——樱担心其他人——有我和你一起(俺が、つい

てるよ)——樱好感度上升

9. 花组支部——加山加何协助作战——令炮台无效(炮台を无か化してくれ)

基本战术

在战斗展开最初三个回合时不要靠近帝剧,以免造成不必要的损伤。待炮台被毁后,便可分兵两路,攻入帝剧。敌人的必杀技"智拳"不属于攻击技能,大可放心前进。

与花组会合

收复帝剧后,大神和樱在地下指令室找到了花组其余成员。这时,京极出现了,原来他就是整个事件的主谋,而鬼王竟是他的部下。短暂的对峙后,京极离开了。众人在作战指令室决定,首要任务是取回两件魔神器!

强制时间

10. 指令室——听取有关情报——听有关京极的事(京极のこについて闻く)

11. 指令室——取回魔神器——明白(わかいました!)

12. 指令室——下达出击命令——帝国华击团、出击(帝国华击团、出击せよ!)——樱好感度上升

基本战术

这场战斗并不需要击倒敌方BOSS,只要前进到他跟前剧情便会推进。但在前进途中要小心"击炮"的攻击,最好先将其破坏。

来到神威面前,他会放出魔力使众人无法行动。只有拥有"破邪之血"的樱仍能上前与他对抗。樱奋勇作战,神威倒下后落出两件魔神器。鬼王见形势不妙,便离开了。

抉择

战斗后,终于得到了全部的魔神器,但樱的情绪却异常低落,拥有"破邪之血"的人利用魔神器便可使出破邪之力,但要以其生命作为代价。樱的父亲便是这样献出了生命。樱不想象其父一样死去,她只是想与普通少女一样,和喜欢的人永远在一起。大神为了让樱振作起来,毅然作出了抉择,破坏了三件魔神器,深受感动的樱在同伴的鼓励下,终于恢复了自信。经过月组的调查,得知敌人的大本营就在赤坂的地下。于是众人乘翔鲸号到达赤坂的上空,开始了新的战斗。

强制时间

13. 花组支部——大神有信心吗——当然,有!(もちろん、あります!)

14. 花组支部——不一定要破邪之力——我明白(…わかりました)

15. 花组支部——樱很想做普通的少女——拥抱她(さくらを抱きしめる)——樱好感度上升

16. 花组支部——鼓励队员——好,一起去吧(さあ、いつしよに行こう!)——樱好感度上升

17. 翔鲸号——决定作战方案——潜入敌人内部(潜入作战でいます)——参照基本战术一

翔鲸号——决定作战方案——正面突破(正面突破作战でいます)——参照基本战术二

18·翔鲸号——下达出击命令——帝国华击团,出击!(帝国华击团、出击せよ!)——樱好感度上升

基本战术

经过漫长的战斗,众人终于来到黑鬼会的最深处。对手就是鬼王驾驶的"神威"。最好先派神崎堇用必杀技破坏掉所有蒸汽火箭,以减少不必要的损失。值得注意的是路旁的石像。它几乎是不堪一击的。但过几回合后,它会变成机兵,这就不太好对付了。冲到神威跟前,樱和大神使用必杀合体技,全力击倒了神威!

战斗结果

打败鬼王,众人准备回到地面。鬼王却用最后的力量引发了地震。幸好花组成员及时离开。战斗完结后,大家都平安回到了帝剧。同时,平叛军追使反叛的陆军相继投降,京极在其住所开枪自杀了……

第九话——剧场的圣诞节

新的公演

冬天,在帝剧的二楼客厅集合了花组的众人,大家都在谈论新的公演"奇迹之钟"一事。准能有幸作为主角出演呢,这是大家最感兴趣的问题。就这样,樱等人便各自准备公演的器材。正当大神准备离开客厅时,枫请他4:45到她房间,说有事要他帮忙。

强制时间

1. 二楼客厅——喜欢冬天吗?——喜欢(冬は、好きだよ)

2. 二楼客厅——冬天有什么好?——可以玩(冬ならではの游びかある)

3. 二楼客厅——有圣诞的公演——很期待呢(乐しみだなあ)

公演前的准备

大神这次有三十分钟自由时间。五分钟后,分别会遇上椿、由里和霞,她们会要求大神帮忙。在乐屋,大神从艾莉丝口中得知12月24日是利尼的生日。

自由时间

4. 舞台——看到玛利亚在整理舞台——为什么只准备下面(どうして下准备だけなんだい?)

5. 乐屋——12月24日是谁的生日?——利尼(しこかな?)

谁是主角?

4:45大神来到枫的房间,枫告诉他这次"奇迹之钟"的公演要由大神选择主角,而四个候选人就是好感度相对高的樱、艾莉丝、神崎堇和利尼。到了5:30,大神便可选择去帮椿、由里和霞中的一人。事后,大神为选择主角一事烦恼。于是,椿便约大神去食堂谈此事。当晚,当大神在帝剧散步时,分别遇到了樱、艾莉丝、神崎堇和利尼。她们也在为主角一事而烦恼。经过大神的劝慰,四人终于平静下来。第二天,众人集合在乐屋等待大神的决择。最终,大神选择了樱……

强制时间

6. 枫的房间——枫告诉大神,要由他选择公演的主角——是,明白(……はい、わかりました)

7. 走廊——去帮谁?——去帮椿(椿を手传いに行く)

8. 食堂——大神会选谁?——还没决定(谁かいいが、わからないんだ)

9. 游戏室——神崎堇要做主角——现在还在考虑(まだ·考えるところだよ)——神崎堇好感度上升

10. 中庭——利尼想跳舞——是,好(ああ、いいとも)

11. 舞台——樱在练习——加油,樱(かんばれよ、さくらくん)——樱好感度上升

12. 艾莉丝的房间——担心主角的事——没有这样的事(そんなことはないよ)——艾莉丝好感度上升

出演

12月24日帝国歌剧团圣诞公演"奇迹之钟"终于上演。花组各人的表演打动了每一个观众。

文:侯一

钢铁世纪战

突破传统 挑战未来

世嘉突然发表的厚重世界观新作。没想到竟然是令人惊讶的幻想模拟 RPG，起用热门插画家而引起极大话题，游戏系统本身也颇具深度，似乎是个值得“没落中”的土星玩家期待的作品，当大家看过下面的介绍后，应有所体会。

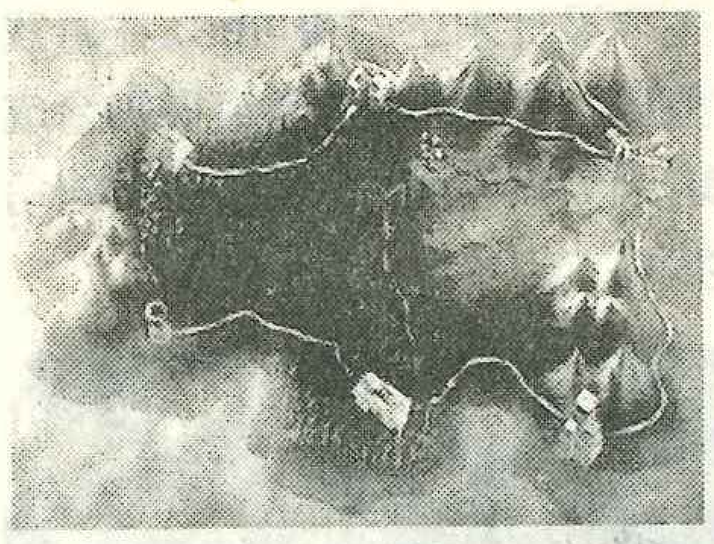
SS | 厂商：世嘉企业 | 类型：S·RPG
发售日：98 年夏季发售



公开游戏的世界设定和主角鲁西安的伤悲故事！

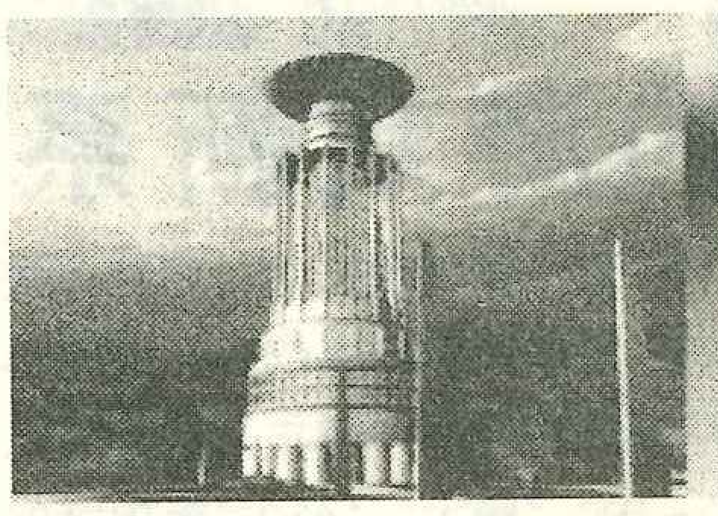
●被封闭隔离的颓废世界

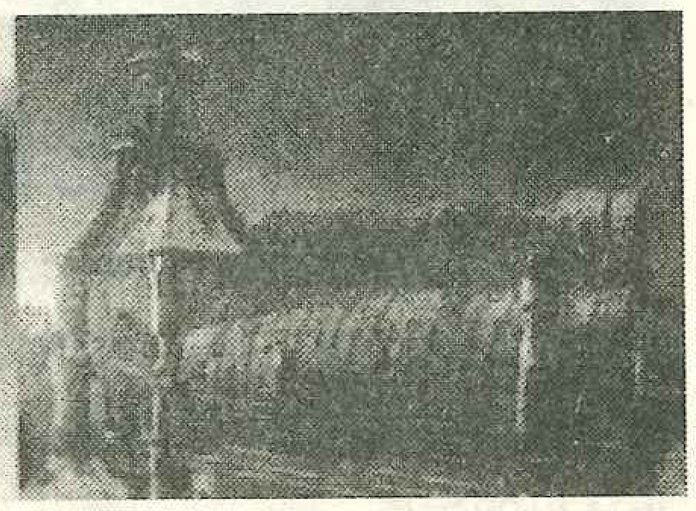
“钢铁世纪战”的主要舞台，是一座叫做艾都亚尔德且被浓雾封锁起来的孤岛。此岛原先是古代大陆的一部分，却因为在超文明时代发生核融合炉爆炸事件，而渐渐脱离大陆。古代文明的人们为了隐藏这个秘密，于是采用浓雾将这里封锁隔离，从此与世隔绝。



▲这是该岛的外型图，可见其上有六座外型十分不同的巨大建筑，那便是 6 大都市。

时光飞逝岁月如梭，岛上逐渐发展出独自的文化。日常生活中开始出现机器、钢铁和烟囱，冒出的黑烟充斥在城镇中，产业革命的巅峰期开始！（部分古代文明的人留在岛上当监视者，岛民称之为杜人）





●艾都亚尔德岛上 6 大都市

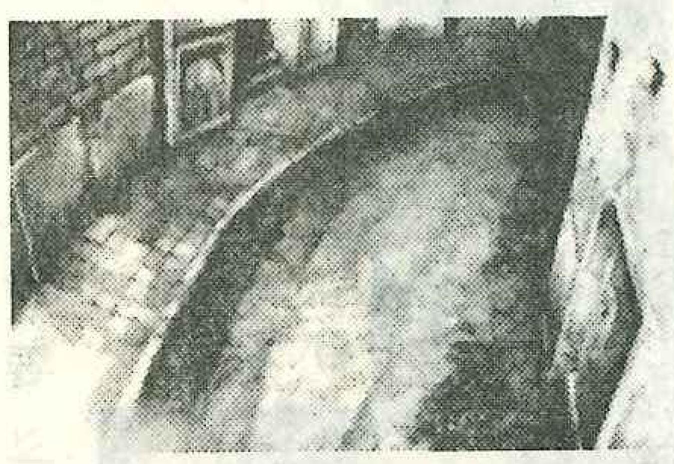
3 年前发生的“大灾害”引发了地壳变动和气象异常等灾变，使得岛上的土地逐渐沙漠化，绝大多数的市民只好在这 6 大都市生活。但是在某些地区，却出现极贫民和禁治产者所形成的团体不定期的聚集，他们给都市里的人们造成了一个极大的威胁。

上图依次是该岛的快乐和艺能的游乐之都“彩都”，机械工学、热力学之都“烟都”。还有政治经济中心“皇都”，位于岛上西北方的农业都市“苍都”以及武器商人斡旋的钢铁之都“暴都”和奇怪的水之都“雾都”。

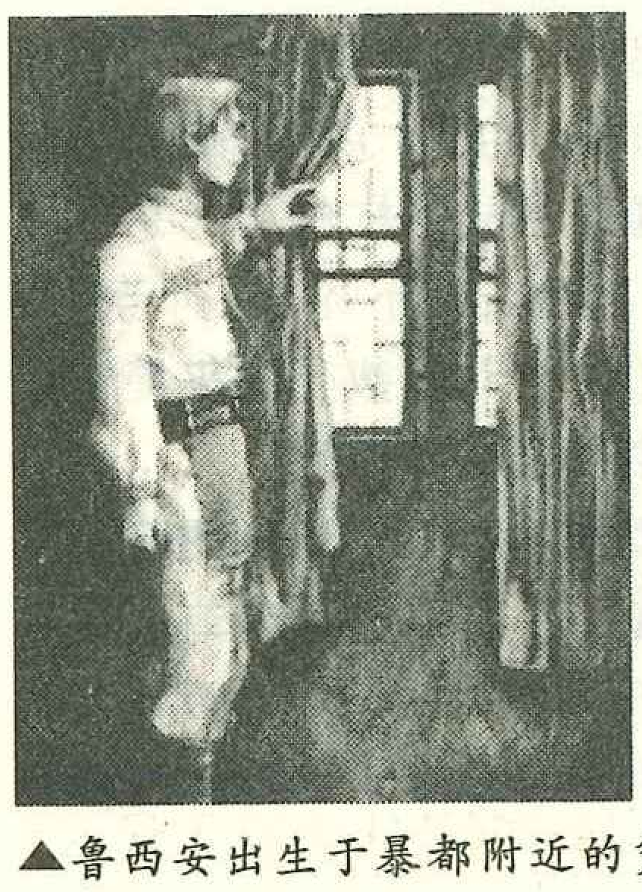
工业污染使主角的妹妹死于非命！

游戏的主角叫做鲁西安，有一个双胞胎的妹妹，但是因为她一出生就有先天性惧光症，16 岁那年不幸死去。

鲁西安认为害死妹妹的，是不断排放出有害物质的重水（水中含有毒重金属离子）处理工厂，为了找工厂负责人报仇而展开旅行……



▶公害：重水排放。





▲鲁西安出生于暴都附近的贫民区，妹妹成为公害下的牺牲者，他立志为她报仇。自幼生长于贫民区的他看惯犯罪与社会的黑暗面，可说是一匹危险的狼。

像我这样也会有骑士来保护吗？





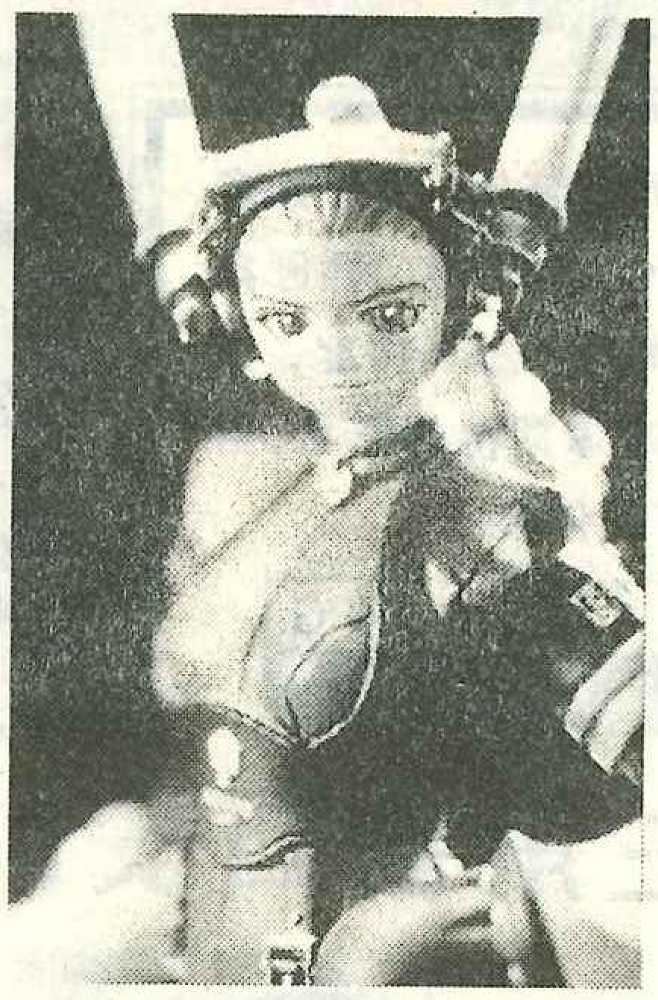
哥哥一定会成为你的骑士的，我保证！

鲁西安经常坐在妹妹的床头，朗读骑士和公主的故事给她听。渐渐地妹妹开始向往起骑士和公主之间的故事，于是鲁西安答应要为了妹妹而努力成为骑士。但是就在主角还没能成为骑士之时，妹妹就已经一睡不醒了。现年 20 岁的鲁西安对世间的不公平感到无比愤怒，下定决心展开复仇的旅程。



角色设定非常具有个性





机械模型设计、制作

●竹谷隆之：雨宫庆太的“人造人间”等作品中不可或缺的模型制作者，也曾协助天野喜孝进行角色模型制作。玩家或许对他很生疏，不过在特摄（特殊角色拍摄）及模型界中，其在世界范围内的知名度极高。

角色设计

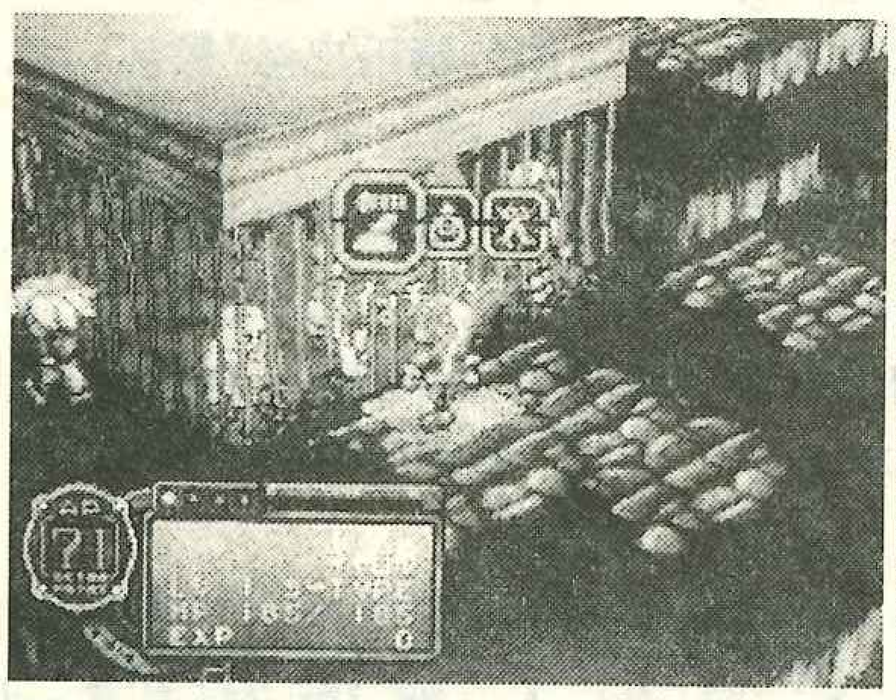
●村田莲尔：众所周知的“豪血寺”系列的角色设计者，她独特笔触的图案及用色技巧最令人印象深刻。最近以自由插画家在各界活跃着，“ULTRA JUMP”杂志封面设计即出自她手，在日本很有名。

◀恰洛儿·缪，现年17岁，是王国的女王。养尊处优，不知世间险恶，遇到危险仍然不知不觉，不懂得怀疑别人的女孩。恰洛儿小时候曾经从迪伦那学习拳法，一些花拳乡腿还懂得一点啦！

高战术性的游戏新系统有别于往常S·RPG！

舞台设定是基于“近未来的颓废世界”而设计的，但并非像传统小说那样是现实社会的延伸。本作带给玩家的是一种在科幻电影中机械自动化的感觉，在未来的世界中还夹杂着像古老蒸气机的运作。我们可以看到“王国”、“骑士”、“公主”等单字的片段出现，也可看出剧情本身就像是一个以剑和魔法构成的、出乎玩家意料之外的幻想科技世界。

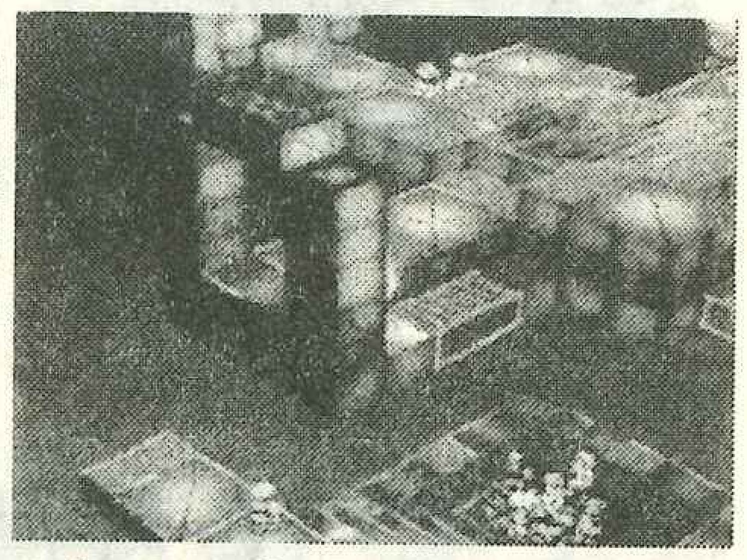
游戏主要是以战略SLG为主体设计出的幻想RPG。在游戏画面或动画中将展现以缩微模型加上CG动画技术经摄影合成的视觉效果，重现独特的映像美。竹古的世界观及村田氏的角色，便呈现出这款如梦似幻的游戏。



游戏的主体是以战略立体战场展开的SLG，基本上以回合制的模拟战斗来说明会比较容易了解。

要通过地图的条件不单单只是要将敌人全灭，随着剧情的进行还有各式各样的条件设定，所以并不是说只要竭尽全力作战就可以了。

地图本身不是平面，而是以立体的方式呈现。因为游戏中可以变更视点、放大缩小，所以即使是很复杂的立体地图也可以仔细地看清楚。



▲像SEGA某SLG的双层设定。站得越高，攻击力越强。

■3D迷宫般的地图

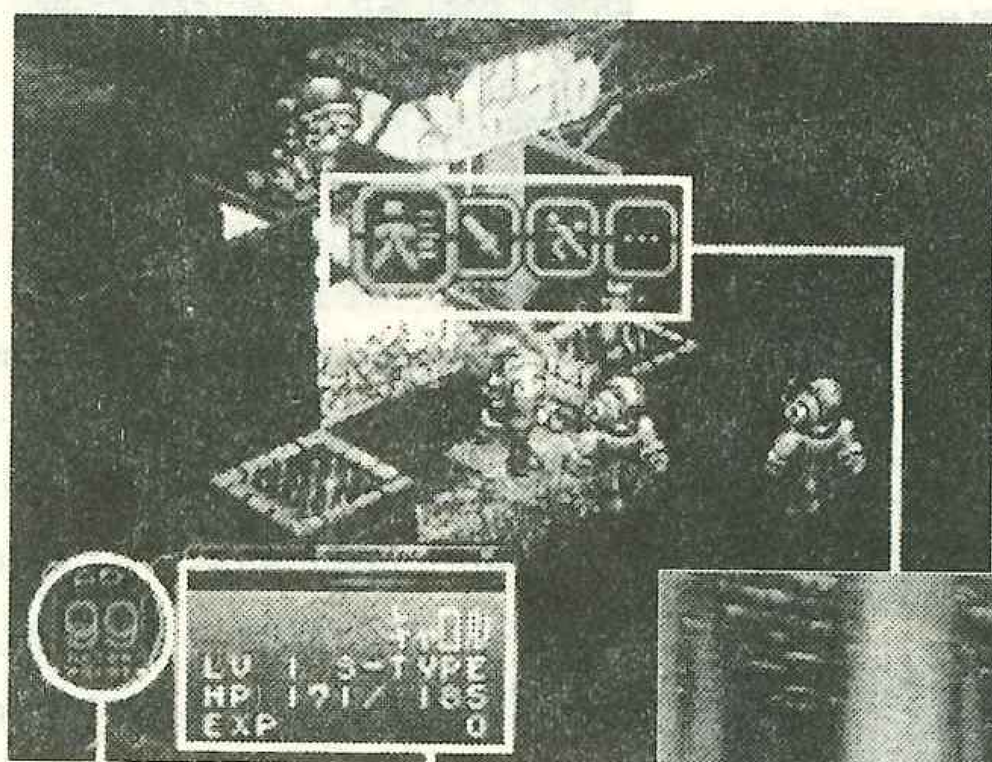
在游戏地图中和从照片所判别的画面会有层次的差别。有了高度的概念，当然从高处向低处的攻击会比较有利。这种具有高度概念的战略SLG不是史无前例，不过“钢铁世纪战”创新之处就是地图的阶层构造分为二个层次。在第二层配置使用飞行道具的角色，在第一层的角色则以剑进行接近战，本作拥有战略性相当高的地图系统。

■各式各样的机关以3D表现

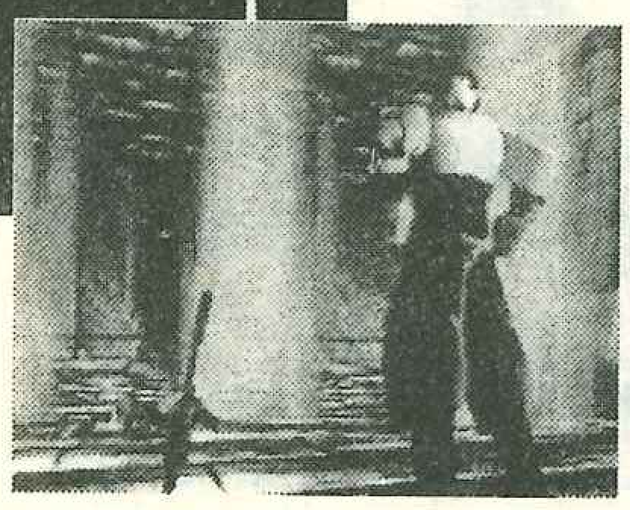
在地图中不只是有障碍物，还会设置许多的大型机关，也有可能是陷阱或门的小机关，十分丰富。

角色们不只是从头到尾光在战斗而已，有时还得运用地图中各式机关才能顺利达成游戏目的。

地图中的机关是以3D绘图的方式来加以呈现的，机关随剧情需要所表现的各种动作当然会在画面上一一呈现。



◀消费AP使战斗自由度变高。方式有先移后攻，先攻后移，移攻移，移攻攻。



▶主角的攻击手段除了用剑外，还会发飞行道具。画面还真有点像光明与黑暗3。

■自由分配行动点数(AP)

模拟地图中的行动是采用一种“行动点数”的游戏系统，一采取移动或攻击等等的行动就会削减这项行动点数。就因为有了这种东西，角色可以自由地选择所要采取的行动。敌人也因为只能在行动点数的范围内行动，所以只要能精密地计算，就可以展开十分有利的战术。

另外，因为地图的过关条件不只是将敌人全灭，所以有效率地行动来通过各式各样的机关是很重要的。视情况的不同，有时与其战斗不如将行动点数分配来操作机关，也许结果会更好呢！

■在武器中内藏着蒸气机械？

其实在这个游戏中有一项称作“蒸气机械”的设定，那就是在每个角色使用的武器当中都内藏着一些特殊设计。

角色随着攻击将会不断聚集热量，而且似乎还可以将其再转变成攻击的力量，此设定和必杀技的运用也有一定联系。

深海迷踪

效仿天尊 追求另类

世嘉本社为 SS 壮威的第二弹，题材的原创性较高而游戏的进行方式则有些像“生”系，因为是“超大作”，可能有比较独特的地方。从该游戏画面上看，这又是一款非常依赖 CG 的作品，至于游戏性如何就要由玩家来评判(DEEP FEAR)

SS　厂商:世嘉　类型:深海恐怖求生
发售日:98 年夏季发售



责编天师

☆一系列神秘的事件导致了悲剧的发生★

在马里亚那海沟深处，美国海军一艘最新型号的洲际弹道导弹核潜艇“海狐”(SSN－22:SEA FOX)突然失去控制……

事情的经过是这样的——21 世纪初头，美国空军设立在内华达州的雷达捕捉到大气层外有“神秘物体”正急速接近地球的奇怪信号，没多久，那个由于剧烈摩擦而燃烧起来的“神秘物体”拖着火炎便掉进了太平洋海底。

之后海军急忙派出最新锐的“海狐”到出事地点去调查并回收不明物体。在太平洋海面下 300 米处其实是有着一座由四根巨柱支撑的庞大建筑(SSN－01: BIG TABLE)，它是个利用马里亚那海沟的断裂层改造而成的美海军潜艇海下补给基地。核子动力的“海狐”号正是为了执行长期秘密任务而泊在 BIG TABLE 基地的，正当为了不明物体事件而准备出发时，一系列不思议事件发生了。

平日完全听从指挥的“海狐”突然反航，以极速向 BIG TABLE 基地一头撞去，这下造成双方的通讯中断。更加过分的是，搭载有 MK48 鱼雷的“海狐”突然将其发射，正好打中基地的要害——氧气供给系统。

此时，“BIG TABLE”基地指挥官古兰希上校，为了防止事态扩大，首先通知了基地组织的民间救助会社“ERS”以协助对沃兹巴古博士进行援救。

主人公



●名叫约翰，正是 ERS 中最活跃的一个，原是美国特种部队 SEAL 的队员。不幸的是 3 年前其未婚妻在一次海难中失踪了，约翰一直为没能救出她而自责。

☆系统比较独特★

上面说过，这游戏极像生 2，画面除了有 HP 计之外，还有一条 AIR 计，显然，在特定情况下会出现缺氧状态。在营救博士并脱出基地的过程除了怪物化的人类和异形外，重重机关和谜题也在等着玩家解决。游戏想要突出的就是恐怖二字，因此，在背景的处理上采用了昏暗光，更有由川井宪次(KENJI KAWAI)先生所着力渲染的 BGM，可能会令人有所不安(PS 版“攻壳机动队”中的音乐和编曲就都是川井先生所负责的)。

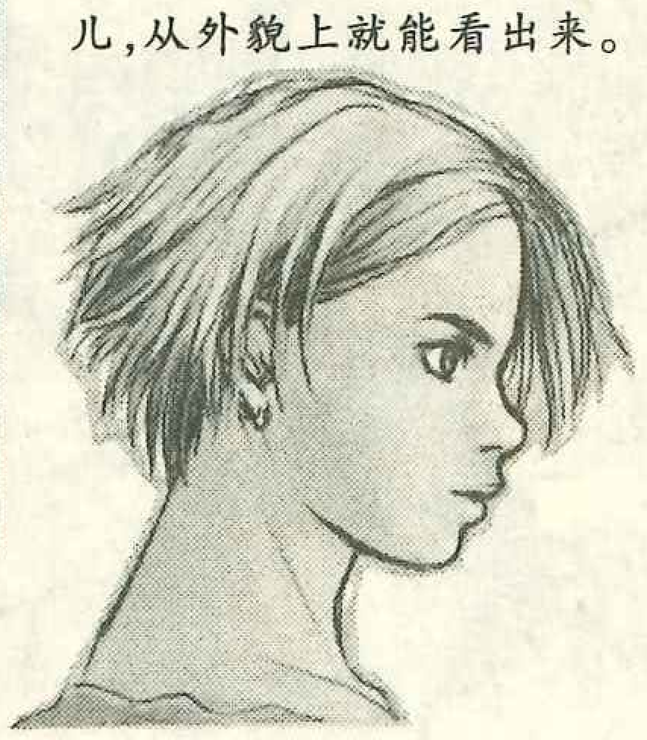




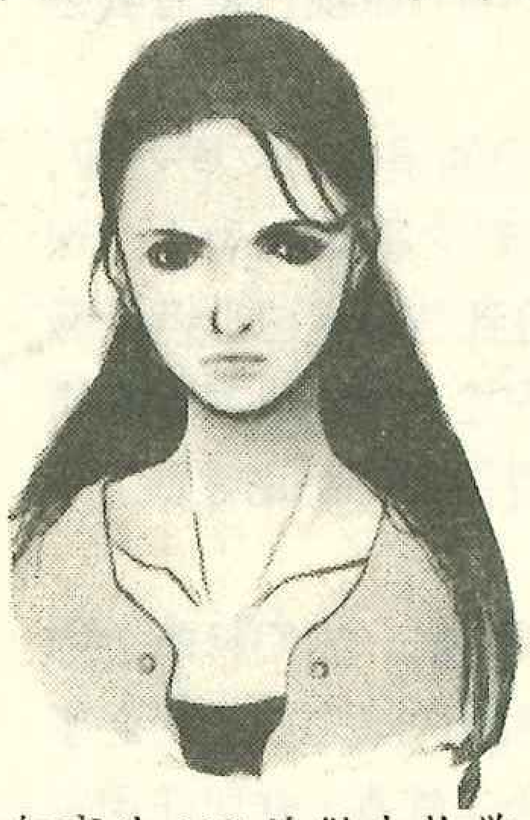
▲▶JOHN 和 MOOKY 乘潜艇到了基地便发现了这个身受重伤的男子，可他却要求你们杀死他，JOHN 惊呆了，可男子仍在哀求。接下来那男子开始从脸上发生异变，接着手脚都变得像植物的枝杈一样，并向 MOOKY 发动进攻。游戏开始…



▲“AIR”的设定加剧了玩家的紧张感，但具体使用方法不明。



●沙朗是个有个性的女孩儿，从外貌上就能看出来。



●智商达 180 的微生物学者，是被救助对象之一。

木奇



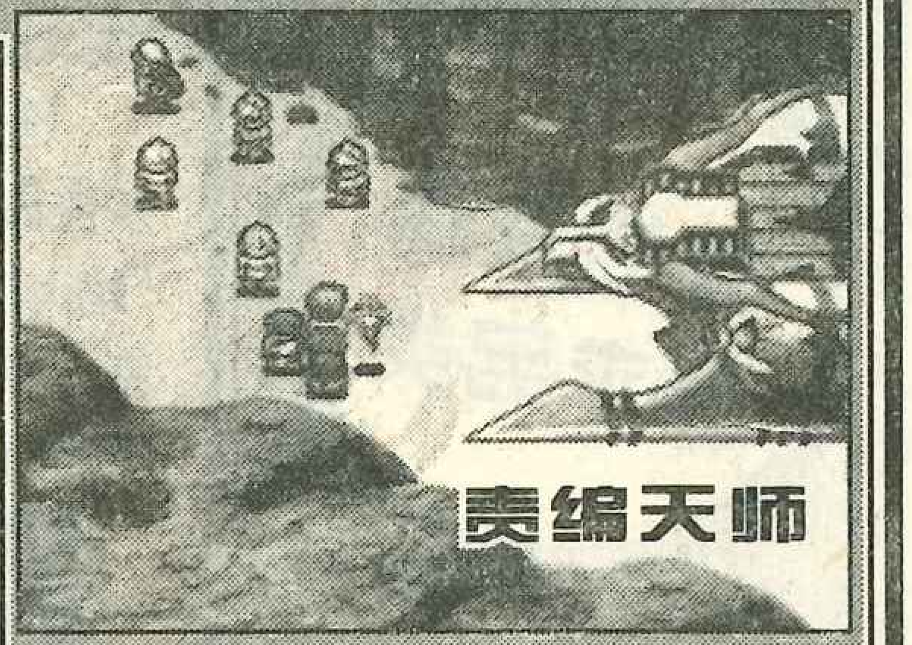
●EMERGENCY RESCUE SERVICE 的成员之一，与 JOHN 是好朋友，会驾驶小型潜水艇，性格开朗喜运动。

银河之星 2

土星名作终于登场

不朽的 RPG 终于发表最新情报了。作为 MEGA CD 上最轰动的 RPG，相信大家都十分期待这部作品的推出！由于厂方为了使游戏质素再提高些，造成发售日的延期。本款作品属于"不可错过"型，这里向 RPG 迷推荐。

SS　厂商:角川书店　类型:RPG　发售日:98 年 7 月 23 日!!!



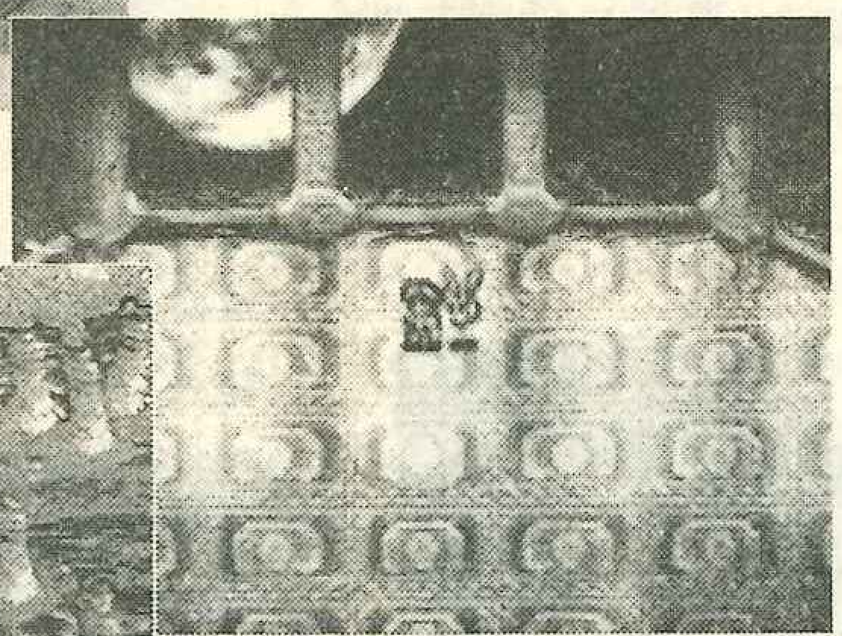


九年前诞生的"银河"系列水准很高 藉由土星的普及已被我国玩家接受

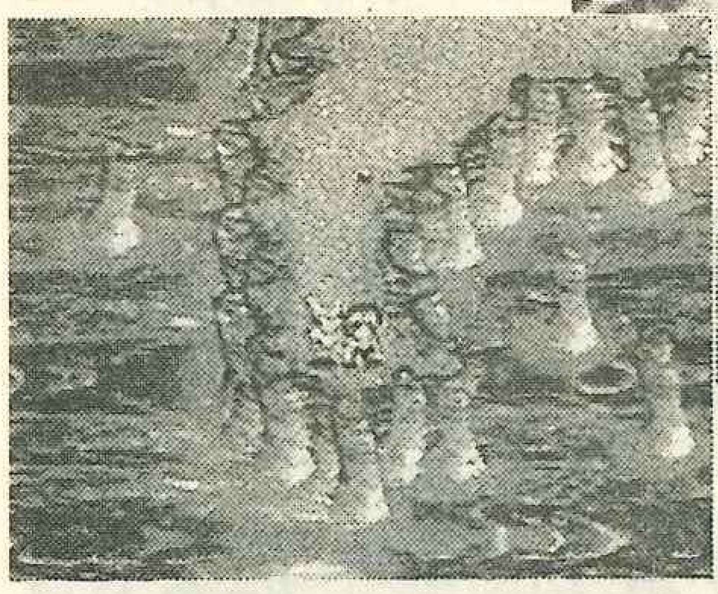
▶精美 OVA 的动画场景玩家必看!

万众期待的"银河之星 2"终于在东京电玩展登场，前面 MEGA CD 版推出时，由于剧情极富变化，且整体设计精细自然，所以立刻获得极大好评。原先说是只想改良部分游戏画面，然后完全移植游戏内容，后来变化为"既然决定要制作，不如推出全新的作品"！在这个前提下，除了系统之外，连剧情或是画面也做了大幅变更，因此 玩家将会有完全不同的体验。"2"中追加了前作所没有的剧情，收录的动画达 1 个小时以上，大概可说是"银河之星"的完全版吧！

高速读盘展开战斗，从原野画面一探究竟！



▼刻画非常细致的迷宫。



▲神秘气氛的蓝塔。角色行动时，蓝色星球当然也跟着动。

这回是全面改良，所以原野画面部分当然也不例外，虽然地图上的城镇或迷宫位置并没有改变，不过从所得到的画面当中，可以看出整体设计更富立体感。另外，发色数的增加使画面呈现更好的质感。

在 MEGA CD 版中曾有人批评原野上的移动速度太慢，当然这回做了修正。因为采用了"1"的"选择遭遇制"(可避开敌人不与其战斗)，所以在原野上并不会遭遇敌人。战斗时基本上是在迷宫中进行，战斗时不是一次读取全部资料，而是在角色待机时间，预先读取接下来的攻击类型资料，这样的处理过程将大大提升读取速度，令人游戏时愉快、舒畅。

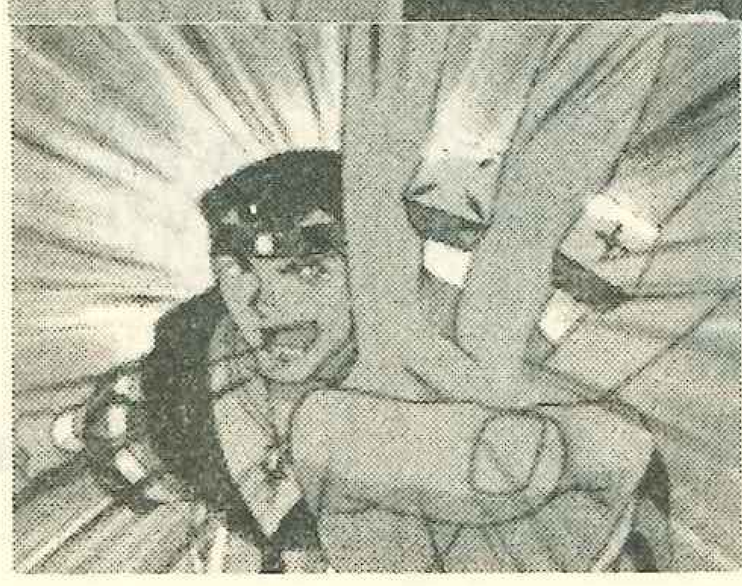
感人的情节要打过才能体会到！

发出白色的光芒，然后光球飞向蓝色之塔。西洛与自己考古学家的祖父魁恩，亲眼看到这个奇特的现象，并与自称红龙之子的露比前往蓝色之塔。在静寂的世界中，做梦也没想到会遇见十分神秘的少女露西亚……

在主角的冒险故事中，主要描写来自蓝星的少女露西亚，逐渐找到人类内心情感的过程。由于"银河之星 2"有着十分深奥的内容，所以随着游戏的进行，可体验到言语无法形容的感动。编者注/本作的声优与 MEGA CD 版完全相同。玩家被高质画面和音效(ADX 系统采用)吸引而获得更多的感动之时，不要忘记配音者的功劳。

另外 SS 版全新的"纹章系统"也值得一试。如果装备上你得到的纹章，将可使用这个纹章所具有的魔法威力。如西洛本身无法习得火炎魔法，但只要能够装备炎之纹章，就可使用火系魔法了。2 种纹章还可组合成大威力的合成魔法呢！



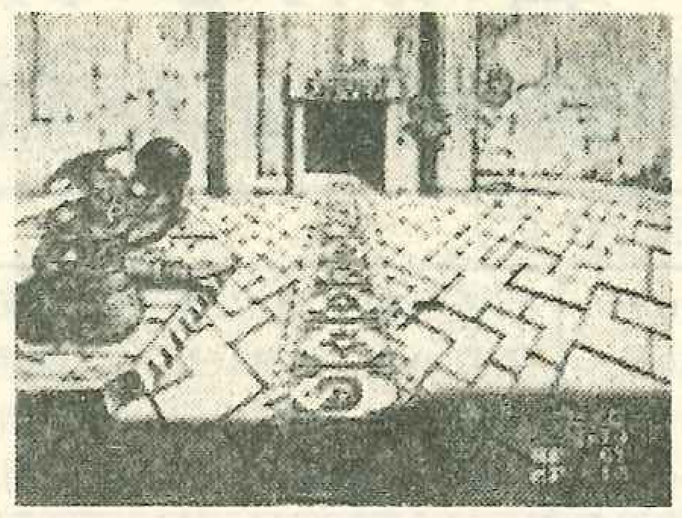


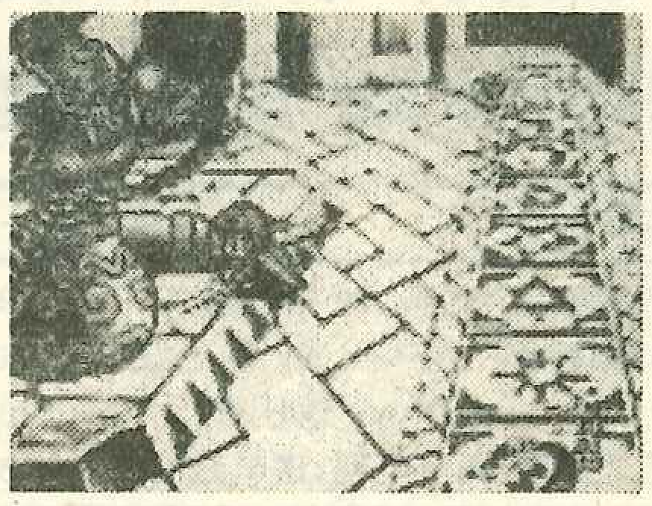
◀最右边的是赌徒隆法，他很有两下子，西洛与自称是他老婆的小猫露比为了将受到强力诅咒的露西亚带回，不得不求助于他，隆法则沉迷于赌博而完全不予理睬。不过后来了解了真相，隆法主动提出帮助，他那"不检"的行为有时也能派上用场哦！看他赌博时的样子就知道了。本游戏动画之精美，已达相当之地步。

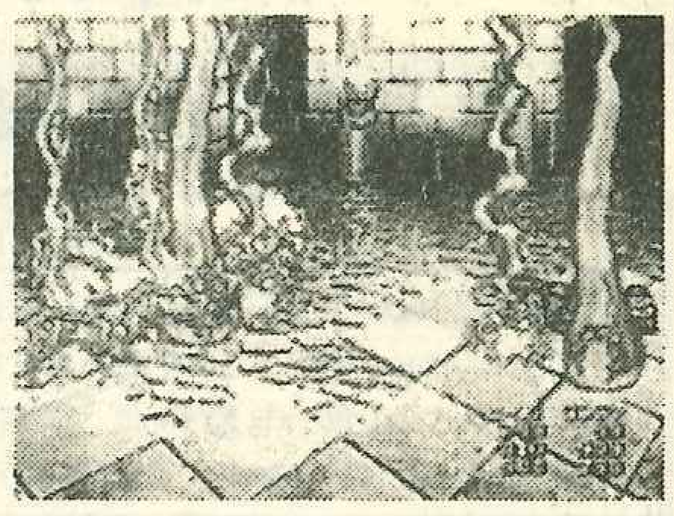
游戏中有各种魔法效果，部分魔法还能放缩！

“银河之星 2”的魔法有火、水等属性，而且会配合角色的特性有各种类型，例如西洛能使用魔法剑，隆法则是精神魔法的高手。

当然水或雷等魔法都有不同的效果，大家可以看到十分华丽的画面。另外，新作中有部分的魔法能使用扩大、缩小机能，所以将使战斗过程更富变化。





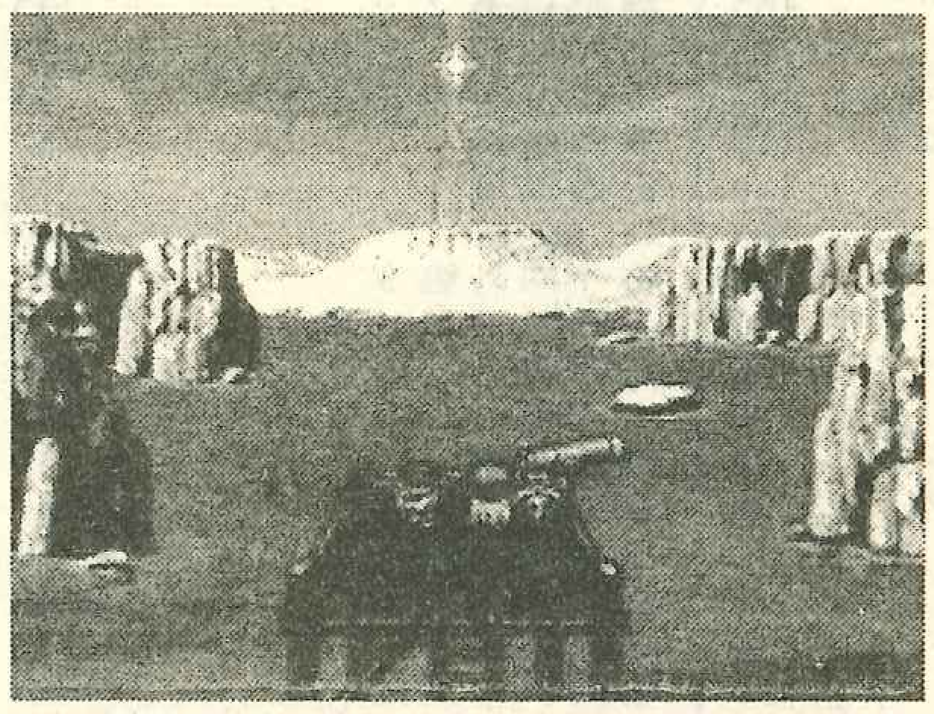


角色脸部画面大量重新绘制！

不仅是角色的台词能够替玩家表达心情（如赌棍隆法），角色脸部表情之细致更达 200 种以上！本作比较看重以玩家的立场进行故事发展，且不但音质提升，BGM 也是由为“GRANDIA”谱写出瑰丽篇章的岩垂德行先生负责。同时制作者说，“银河之星 2”是饱含着玩家的热情支持的，“我们将会以最大的心力进行制作”，并希望能够超越大家心中的期待，相信有或没有玩过“1”的玩家在“2”的世界里都能获得感动，游戏的世界观将吸引每一个人。



◀随着情节发展，露西亚的表情会有丰富的喜怒哀乐变化，这也成为游戏乐趣之一。



◀蓝色之塔上出现巨大的光柱！然后蓝光被塔吸入……本游戏的剧情、音乐和画面的表现都十分出色，加之 1 个小时的动画，此 2 枚组的 RPG 是蕴含着实力派工作人员的巨大心力的。

～卡普空怀旧游戏集锦～

S、P　厂商：CAPCOM　类型：ETC　发售日：98 年夏！

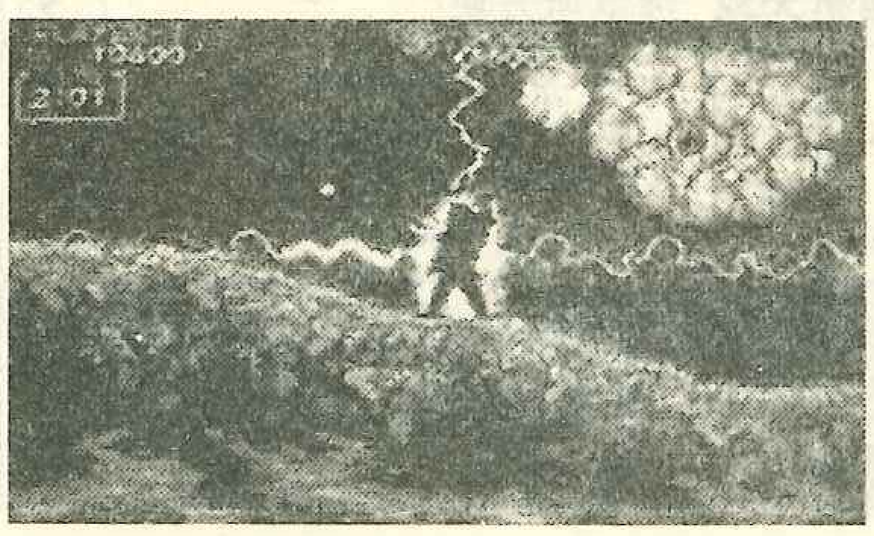
魔界村 & 大魔界村 & 超魔界村



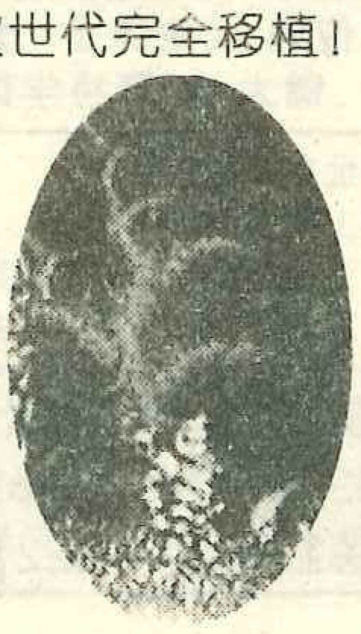
◀这是最早的『魔界村』。

最近移植超老游戏已成为风气，不仅是 CAPCOM，连 KONAMI 也加入进来。后者专门为 SS 移植了 10 数款在 FC 上被至尊至爱的经典节目（仅限动作、射击类，汇集于 1 张光碟之中），如企鹅大冒险、兵蜂等等，都是 86 年附近的。

那么天尊呢？魔界村系列一向被业界奉若不朽之作，其极为杰出的动作性就是在今天看来，也相当令人赞叹。贵为骑士的主角独自向魔界进军，游戏氛围独特。前两部作品分别诞生于 85、88 年，SFC 版“超”则是 1991 年了。次世代完全移植！

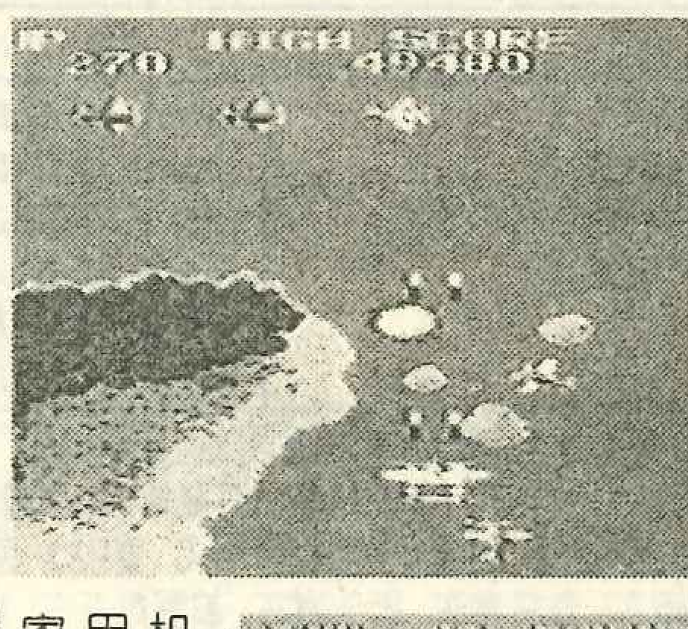


◀『大魔界村』有了魔法。



◀『超魔界村』是原创的。

1942 & 1943 & 1943 改



◀1942 是采用空中回旋来闪避敌袭的划时代射击。

无论是街机还是家用机（FC），大家对这几部作品的认知程度可说是“非常高”了吧？CAPCOM 历代射击汇于一张 CD 中，在当今游戏界如此繁荣的“时代”，玩家是否乐于接受？

在当时看来，冈本吉起先生这几部作品的完成度很高：以太平洋战争的舞台，巨大的战列舰和航空母舰，数不清的大小飞机，而主角的 P38 却仍是那么突出。当时的许多设定，现在的 STG 不也在遵循吗？



▲玩家还记得这情景吗？

CAPCOMGENARATION

广告

天津万诚游戏专卖店 暑期特惠邮购价目表

凡一次购本店世嘉卡或GB卡满300元本店均免费赠送相应卡带一盘(本地玩友另送免费换卡服务一次)

各类机种及配件 (邮资一律60元)	售价		售价
原装索尼7000型(配振动手柄 电源转换 立体声AV输出线)	1310元	原装世嘉土星机(黑)(电源转换 原装手柄 立体声AV输出线)	990元
原装索尼7000型(不配振动手柄 电源转换 立体声AV输出线)	1150元	原装JVC土星机(灰)(电源转换 原装手柄 立体声AV输出线)	1300元
原装索尼5501型(电源转换 原装手柄 立体声AV输出线)	1380元	世嘉五代16位机(100%兼容 双手柄 AV、射频输出线 电源)	170元
原装世嘉MD彩色掌机(大屏幕显示,可接手柄及电视,送电池盒一只)	550元	原装GB超薄手掌机(随机附送原厂电池2枚)	330元

世嘉卡

封神榜(中文)	115	16人街霸	120	火枪英雄	35	火暴警长	20
悟空外传(中文)	95	12人街霸	30	沙漠风暴 1/2/3	30/35/40	炮弹飞车	20
帝国王朝(中文)	95	真侍魂	50	毁灭警官	35	恶魔弹子机	20
大航海2(中文)	130	刀魂－魂之利刃	110	魂斗罗	35	热血足球	25
吞食天地3(中文)	115	霸王摔交	55	越空狂龙	35	天使之翼	25
新乞丐王子(中文)	170	豪血寺一族	95	异形战士	30	冲破火网	25
众神遗产(中文)	110	饿狼传说2	75	真实诺言	35	美国橄榄球赛(原)	40
皇帝财宝(中文)	120	VR战士2	45	忍无可忍	35	外星战将	25
梦幻模拟战2(中文)	120	VR战士对铁拳	40	空牙	35	武器之王	25
三国3(中文)	75	真人快打4	50	雷电	30	兽王记	25
三国3+信长(中文)	115	龙虎拳	35	鲅鲅鲅	25	赌城	25
三国5(中文)	165	幽游白书2	45	米格29	25	忍3	30
三国1(中文)	75	七龙珠	35	F117	30	松鼠大作战	35
三国2(中文)	115	侍魂	45	EX战机	40	猫捉小鸟	25
信长野望霸王传(中文)	110	恐龙格斗	55	雷鸟3/4	35/40	丛林冒险	25
太空战士(中文)	110	世界英雄	35	骷髅行动组	40	西部牛仔	25
大富翁(中文)	85	VR部队	30	模拟坦克	30	黑水海盗	40
阿Q连环泡(中文)	120	格斗四人组3	45	97足球FIFA	45	未来赛车	30
水浒传(中文)	110	玩具总动员(32M)	55	98足球FIFA	55	异形风暴3	30
沙丘2	30	杨家将	125	98篮球NBA	45	川崎赛车	25
光明十字军	70	水浒风云	135	97篮球NBA	55	越野大赛车	25
古代封印	75	漫画英雄	40	98冰球	60	暴力篮球	25
模拟公园	50	索尼克3/4/5	30/40/50	实况足球2	35	雌雄武士	35
大海战	40	战斧3/4/5	30/40/50	NBA争霸	35	忍1	20
A列车	55	狮子王1/2	40/40	台球传奇	35	七喜小子	45
特殊部队357	60	蚯蚓战士2	50	顶级赛车2	30	摩纳哥赛车	30
光之继承者	80	蝙蝠侠与罗宾	35	网球	40	丁丁历险记	35
新超级大战	90	X－MAN2	40	摇滚赛车	40	快打拳头	30
圣战风云	95	侏罗纪公园2/3	35/45	环球赛车	45	霹雳战机	30
太阁立志传	95	阿拉丁	40	摩托车大赛	30	机动劲旅	30
大航海2	75	美少女战士	40	印地赛车	35	大吟酿	30
中国象棋	90	风中奇缘	55	F－1赛车	35	篮球飞人	35
潜艇688	65	复仇者	40	疯狂赛车	35	联合大作战	35

GB卡

恐龙世界	45	斩红郎无双剑	45	RB饿狼传说特别版	59	吞食天地3(全中文)	69
超级大战2	45	地下游园杀人事件	45	饿狼传说2	49	三国英雄传(全中文)	68
新超级玛莉6	55	三国志(中文版)	49	口袋妖怪(红)	45	口袋魔鬼2	66
96格斗天王	45	风中奇缘	49	鸡蛋仔俱乐部	45	98FIFA足球	65
鬼太郎	45	街头霸王2	49	月影村的怪物	45	98NBA篮球	49
狮子王	49	幽游白书4	62	口袋恋爱	65	牧场物语	45

5合1 96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	78元	5合1 恶魔城3 黑船党之迷 三国志3(中文版) 创世外传 沙特传说	88元
5合3 街霸2 七龙珠 中国功夫 恶魔城SD战国传说	78元	5合1 96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	88元
5合1 97FIFA足球 忍者龟 魂斗罗6代 泰山2 鬼马精灵	88元	5合1 96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	88元
6合1 四驱车 疯狂赛车 街头赛车 越野摩托车 坦克大战 电单车	88元	6合1 96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	85元
6合1 蜡笔小新 忍龟3 叮当2 轰炸超人 冒险岛2 米老鼠5	76元	7合1 96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	78元
8合1 三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪2代	120	8合1 玛莉6代 四驱车2代 三国志(中文) 女神转生	115
8合1 96格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 吞食天地	95	8合1 96格斗天王 鬼马小精灵 轰炸超人 大冒险岛2 屠龙部落	85
8合1 96格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿	80	8合1 超级街霸2 魂斗罗2代 泡泡龙 小叮当2 智慧方块	80
8合1 吞食天地3(中文版) 三国志(中文版) 96格斗天王	145	8合1 吞食天地3(中文版) 鸡蛋仔俱乐部2代 信长野望	145

GB901 96格斗天王 洛克人1 洛克人2 洛克人3 洛克人5 N64玛莉 玛莉兄弟 水管玛莉 玛莉医生	**105**
GB1001 三国英雄(中文版) 96格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	**125**
GB1002 口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	**115**
GB1003 97FIFA足球 96NBA篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	**95**
GB1004 吞食天地3(中文版) 四驱车小子2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	**135**
GB1005 卡比之星2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽2 紫禁城 扑克小子 锄大D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	**95**

索尼PS组装标准手柄	25	索尼原装PS振动手柄	160	原装世嘉土星记忆卡	135	土星专用金手指密码卡2代	80
索尼PS专用金手指全集(书)	48	索尼PS专用金手指卡	60	原装土星3D格斗手柄	145	土星专用制式转换器NTSC－PAL	55
索尼PS专用VCD电影卡	530	索尼PS专用格斗手柄	50	原装土星专用电影卡(2.0版)	590	土星专用仿原装手柄(白)	25
新PS专用VCD电影卡(带遥控)	650	新索尼专用金手指卡(中文)	95	新土星4M加速卡(可玩恶魔使者)	95	土星专用仿原装记忆卡	75

以上所登商品次世代配件邮资一律15元，卡带邮资为平邮1盘6元,2盘8元,以此类推,航空快件邮资为:1盘15元,2盘20元,以此类推。

联系(汇款)地址:天津市南开区鞍山西道龙井里8号楼330增14　邮编:300193　联系(收款)人:陈光
联系电话:(022)27375476

新制品——超任光碟游戏机

超级任天堂游戏机，以其一千七百多种的游戏软件、大量各种类型的优秀作品，长久以来吸引了众多忠实玩家。针对现今流行的超任磁碟套机存在的价格过高、使用磁碟不方便等问题，经本公司与生产超任博士的香港邦谷公司合作，现正式向国内玩家推出由超任主机、博士七磁碟机、博士七光碟机三合为一的超任光碟游戏机，你只需以极低的价格，即可拥有一部可以使用超任所有游戏的光碟游戏机。

产品简介：

1. 采用中国 PAL 制式，适应国内各种电视机使用。(可选用 NTSC 制式)
2. 采用博士七完全相同的控制系统，拥有博士七的所有功能。
3. 配置原装日本松下高速 CD—ROM，读取游戏极其便捷。
4. 32M 内存记忆体，配送控制手柄两只、AV 线、电子变压器。
5. VCD 卡外接功能，只需加上 VCD 专用卡，即可观赏 VCD 影碟。
6. 严谨的质量管理体系和终生保修服务。

请即来函来电，索取免费游戏目录及资料。

诚征各省市一级代理商

生产商：荣中电子(深圳)有限公司
地址：广东深圳文锦北路水贝茂名大厦九层 邮编：518020
电话：01352981211 0755－5509121
传真：0755－5509127 联系人：林先生

鞍山益友邮购价目

日产二手 15 寸，28 逐行电脑彩色显示器 580 元 邮费 80 元
二手松下 29 寸彩电超平面，黑管，柱式音箱，带遥控 1800 元，邮费实收。
此电视为日产原装电压 110V，N 制式，适用于音乐厅、游戏厅，影视厅营业用

日产原装 NEC15 寸两用电脑显示器 850 元邮费 100 元

N 制式彩电功能可接影碟机，游戏机及所有 N 制式信号，显示器功能与电脑 15 寸彩显完全一样，28 逐行(几乎全新没有原包装)

SFC 磁盘 50 张起 2.2 元 (慢件)邮费 10 元。

原装光头大全 快件邮费 20 元

SS 机专用 JVC 光头	190 元	SS 机专用三洋光头	190 元
PS 机专用短线光头	210 元	PS 专用长线光头	240 元
3DO 专用光头	180 元	SNK 专用光头	320 元
SFC 光盘机专用光头	280 元	爱多 VCD 专用光头	320 元
蚬华 VCD 专用光头	320 元	飞利浦 VCD 专用光头	290 元
桑尼 VCD 专用光头	290 元	先科 VCD 专用光头	290 元
富丽 VCD 专用光头	180 元	三洋 VCD 专用光头	180 元
夏浦 VCD 专用光头	195 元	索尼 VCD 专用光头	240 元
拉索尼克 VCD 专用光头	260 元	JVC VCD 专用光头	290 元
星牌 VCD 专用光头	290 元	健伍 VCD 专用光头	240 元

爱华、索尼、健伍、三洋随身听 CD 机专用光头各 210 元

电脑光驱专用光头 8 速以下各 120 元，10 速以上各 180 元

备有进口国产电脑光驱，CD 机，随身听 CD 机，VCD 影碟机 30 多个品牌、100 多个品种专用光头，因版面有限未能详列请电询。

购 FC 文字卡(见 3 期免邮费)、次世代零配件(见 4 期免邮费)、MD 卡 16 元起、20 元以下卡 50 多种，GB 单卡、合卡几十种，38 元起，9 合 1，10 合 1 全文字卡仅售 120 元，免费索目付写清地址贴好邮资的回邮信封即可。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号 收款人：王恩超
电话/传真：0412－6411210 邮编：114033

浙江 三颖电器 义乌

义乌市三颖电器商行

本商行专业批发各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：

N64 位机、光盘机
PS 索尼机(型号有：5500、5501、5502、7000 等)
SS 土星机(世嘉土星美版、JVC 土星、日立土星等)
世嘉Ⅱ型机(双制式)、世嘉Ⅰ型机(双制式)
世嘉彩色手掌机(可外接手柄，连电视用)
GB 手掌机 GB 超薄手掌机
各种 8 位机 电脑学习机

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业修理人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
传真电话：0579—5535396、0579—5539523、9009835
联系人：徐桂生

广告

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出:“千里马友情大行动”

★原装 GB 口袋[POCKET]超薄机(超清晰改良画质,超省电,屏幕大小=普机,机身超纤细随身“袋中宝”,随机附送原电池两节)。

友情惊喜价:338 元/台(平邮 15 元,快件 40 元)

★友情震憾大调价:全面大幅调低 GB 卡及套机价格,友情真让利。

★GB 套餐 A:(GB 普机+皮套+手柄+放大镜+电源+88 合 1<含冒险岛 3>友情价 388 元(平邮 10 元,快件 45 元)

★GB 套餐 B:(GB 银色超薄机+皮套+放大镜+电源+88 合 1<含冒险岛 3>友情价 498 元(平邮 10 元,快件 45 元)

★GB 套餐 C:(GB 口袋超薄机+皮套+放大镜+电源+88 合 1<含冒险岛 3>友情价 438 元(平邮 10 元,快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台,银色版超薄手掌机 435 元/台　平邮 15 元/台,快件 40 元/台

(凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜:★RB 饿狼传说 特别版 特惠价 58 元　吞食天地中文版(三国英雄传)只售 78 元　第二次机械人(中)只售 78 元　★口袋鸡仔育成(中文说明)只售 38 元

特价推荐:口袋恐龙 8 合 1(16M):口袋恐龙养成(中文)、98 足球、疯狂人猿 2、超级大事件、克星兄弟、索尼克 3D、蓝精灵 2、爆炸俄罗斯　只售 128 元

卡名	内容	价格
千里马 28 合 1(64M 黄金版)	新恶棍玛莉(8M),大贝兽物语,吞食中文,名侦探柯南,口袋妖怪(红),口袋(绿),口袋(蓝),小叮当赛车,百战小旅鼠,漆黑前奏曲,迷你四驱,正宗 96 王,圣剑传说,轰炸超人Ⅳ,幽白 4,弹平,美少女,洛克人,小叮当 2,樱桃小丸子,蜡笔小新,忍龟,雪山兄弟,兔宝宝	218 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,怪兽大竞走(光荣),头文字 D 外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10 项),98 大海战陆海空大战,正宗 96 王	168 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官,陆海空大战,口袋魔鬼(绿),勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国	168 元
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王,斩红郎,街霸 2,95 格斗王,饿狼 2,世界英雄 2,斗神传,幽白 4,忍者乱太郎,洛克人 5,悟空激斗,狮子王,四驱车 2,美少女 R,篮球飞人,魂斗罗 2,天使之翼,叮当 2,激龟 3,小新 4,热血硬派,冒险岛 3,役满.	198 元
千里马 12 合 1 (精华版 32M)	大金钢 3,恶魔城之漆黑前奏曲,口袋妖怪(蓝),黑船党之谜,正宗 96 王,名作长廊Ⅱ,骑士物语,樱桃小丸子,太空战士Ⅲ,三国志(中文),魔法骑士,洛克人 5	168 元
千里马 14 合 1 (钻石版 32M)	吞食天地中文版,第二次中文版,口袋恋爱,口袋妖怪(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人大战外传,金太郎传说,打蟑螂,四驱兄弟,三国志(中),子熊物语,打地鼠	168 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王,热血高校,物语,足球,躲避球,新记录,进行曲,排球,曲棍球,斩红郎,97 足球,96NBA.	138 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王,炸弹人 3,天使之翼,金刚战士 2,美少女,篮球飞人,忍龟 3,蜡笔 4,热血高校,兔宝宝,雪山兄弟,菲力猫,魂斗罗,好小子,世界杯足球,忍者龙剑传,泡泡龙,米老鼠 5,怒之要塞 2,顽皮童,蝙蝠侠,篮球,雀四郎	138 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	168 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志中文,信长野望,吞食天地,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次机械人大战,GB 长廊,圣剑传说.	158 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1.	168 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4.	168 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	详见前几期广告	特惠价 88 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大,97FIFA,95 格斗王,96NBA,篮球飞人全国版,世界杯足球,11 项全能,高尔夫球,弹平,曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式撞球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫,网球公开赛,橄榄球,热血躲避球.	138 元
鸡蛋仔 11 合 1(32M)	口袋妖怪(绿)、月影村、阿雷沙 3、第二次、辟邪除妖、养鸡物语、信长、隐忍 5、玛莉 64、大金钢 2、金牌玛莉 2	168 元
格斗天书 10 合 1(32M)	斩红郎、95 王、魔强统一战、世界英雄 2、幽白 2、街霸 2、饿狼、蜡笔小新、美少女、激色 3	138 元
单卡	三国志、索尼克 3D、正宗 96 王、恶魔城—漆黑前奏曲、98 足球、牧场物语、头文字 D、GB 钓鱼、口袋恋爱、役满 2 代	一律 58 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,绝无重复,所有文卡均有记忆,敬请注意。　另:GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

独家推出　●FC 热血八合一:格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球。　只售 75 元

任天堂文卡(均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,凡从本行购 FC 卡,均赠永久性八折特惠卡,持卡即可按当月广告价八折购 FC 卡,次数不限)

特别推荐
★英烈(金庸)群侠传(电脑游戏完全移植,张无忌,杨过,郭靖……众多武林英杰伴你笑傲九州)
★勇者斗恶龙 6(评价极高之勇者系列 3 代中文汉化版,真正中文收藏珍品)　每种只售 120 元

中文游戏	RPG	勇者斗恶龙 2 代	120	吞食天地Ⅱ(即吞Ⅲ)	95	魔域英雄	120	三国英杰	120
		最终幻想(银河时代)	120	魔神英雄(创世纪)	120	萨尔达传说	80	荆柯新传	70
		重装机兵	85	封神榜	95	外星战士Ⅱ(加强版)	120		
	SLG	甲 A 联赛	120	第四次机械人	120	超级大富翁	120	战国群雄	110
		隋唐演义	120	楚汉争霸	120	超魔兽大战	110	南北战争(英)	70
		杨家将	120	爆笑三国	120	半熟英雄	110	水浒传	110
		三国忠烈传	120	第二次机械人	110	三国Ⅲ	110	绝代英雄(第三次)	110
	特价特卖	争霸世纪		上海大亨		地道战		夺宝小英豪	
		林则徐		基督山恩仇记		三十六计		均为中文游戏	
		拯救世纪		疯狂鸡蛋仔		大战争		每盘一律 88 元	
日文		三国 2—霸王大陆	90	太空 3	95	维新之岚	148	光荣水浒	79
		勇者斗恶龙 4 代	90	光荣三国	78	圣火徽章	78	圣火徽章 2	95

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费+包装回邮费+差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带,不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换。(若与划线条件不符,恕不办理换卡。)

(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款)

邮编:100043　(以上所登卡平邮一律免费,快件一盘加 15 元,增加一盘,多加 5 元。)　电话:010~68807847

✹我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内　古城店:地铁古城站西北口,日月商城内

玉泉店新开设特价柜台,原价 5 折起,实惠多多多。

山东东营

山东大汉承诺　款到专人送货

土星 SS	1280 元
索尼 PS	1480 元
世嘉机	280 元
GB 机	380 元
彩掌机	690 元
裕兴电脑 98 型	1198 元

各种 SS、PS、N64 配件齐全

诚征山东省内连锁店
我公司新开辟为下岗职工的游戏厅业务

地址：山东省东营市新产品推广中心
（油田客运中心站内）
联系人：王京林　　邮编：257000
电话：0546－8778441　8223040

哈尔滨新时代电子游戏专卖

哈尔滨市新时代游戏专卖店迎暑假大酬宾真正让利于顾客，欢迎新老玩友光临惠顾。本店品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务。

批发另售范围：1、SS 机、PS 机、N64、世嘉彩色手掌机，GB 机、世嘉机。
2、各种游戏机配件齐全。
3、800 余种游戏软件供您选择。

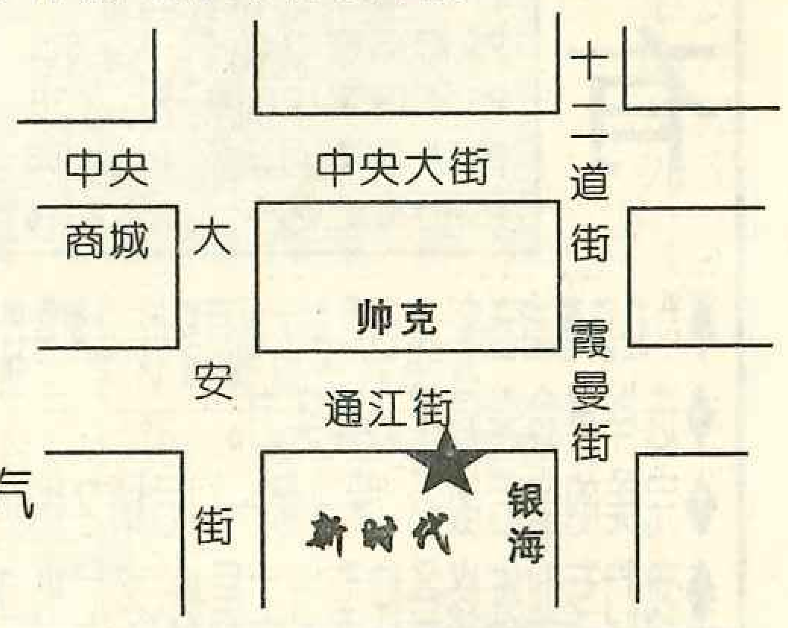
本店经营宗旨：价格合理，保证质量，信誉第一

服务项目：1、对换 GB 卡，MD 卡（只针对本市顾客）。
2、办理外地邮购。
3、开办二手货市场。

良好售后服务：保证游戏机日本原装，售后一律保修三个月，终身维修。

良好修理技术：专业维修各种游戏机，收费低。

地址：哈尔滨市道里区
通江街 30 号地下
电话：(0451)4688915
联系人：张强
邮编：150010
外地顾客火车站乘 13、2 路汽车通江街下车往回走即到。



北京游戏广场

百元保险新奉献　　一年免费修主机

详情来电来函查询

GB 换卡办法：（需在本公司购卡）
1. 方法：15 元手续费＋10 元包装回邮费＋差价（不收折旧费）。
2. 要求：卡带，说明书，外包装均保持全新，记忆完好，有购物发票。
3. 若原卡高于所换卡，差额不退。

办理 GB 会员方法：1. 一次性交纳 200 元会费，并任购一盘卡，期限一年。
2. 会员换卡不限次数，不计手续费，不收回邮费，只需补差价，并注明会员编号。
3. 会员二次购卡享受九折，一年期满后原价回收您手中的卡。

编号	主要内容	价格
GJ10011	96 格斗，大贝兽物语，牧场物语，98 海战，阿佛列鸡	185
GJ20010	96 格斗，FIFA97，96NBA，篮球飞人 2，亚特兰大奥运	155
GJ10009	96 格斗，武士魂 3，饿狼 3，街霸 2，幽游白书 4，音速 5	155
GJ11008	吞食天地（中文），口袋怪物（绿），恶魔城 3，骑士物语	140
GJ06013	口袋怪物（绿），宠物鸡，太空战士 3，圣剑传说，三国志	135
GJ52007	96 格斗，玩具总动员，阿拉丁，玛莉兄弟，金刚战士	110
GJ10812	96 格斗，忍者龟 3，玛莉兄弟，米老鼠，七喜小子，仓库番 2	110
GJ26003	96 格斗，街霸 2，J 联盟 95，玛莉兄弟，保龄球，玛莉医生	105
GJ18001	96 格斗，幽游白书 1.2.3.4，超级玛莉，蜡笔小新 4	105
GJ12002	96 格斗，街霸 2，篮球飞人，冒险岛 4，魂斗罗 4	105
GJ27016	98FIFA 足球，侏罗纪公园 2，虎鸽 2，兰精灵 2，玛莉兄弟	105
GJ11017	炸弹人 6，96 格斗，95 格斗，花式撞球，小丸子，兰精灵 2	105
GJ15004	幽游白书 1.2.3.4，洛克人 1.2.3，玛莉兄弟，电单车	85
GJ12014	三国（中文），第一次机器人，三国志 4，太空战士	90
GJ14005	96 格斗，侍魂 3，飞龙拳外传，玛莉兄弟，保龄球	85
GJ19006	侍魂 3，97FIFA 足球，F—15 战机，98 世界杯，饿狼传说	85
GJ11015	侍魂 3，篮球飞人 2，J 联盟足球，魂斗罗 2，逃狱金刚	85
GJ30020	樱桃小丸子，激龟 3，蜡笔小新 5，俄罗斯方块，玛莉医生	65
GJ88027	冒险岛 3，忍者龙剑传，花式撞球，米奇老鼠，玛莉医生	65

单卡：饿狼传说 RB—55 元　96 格斗王—50 元　四驱车 2 代—65 元
98FIFA 足球—70 元　三国 3（中文）—60 元　地下游园杀人案—65 元　斗神传—45 元
注：GB 卡一律免邮费，所有文卡均有记忆，另有数十种卡未登，索取目录 5 元/套。

注：1. 电话预约，免费送货，免费调试。
2. 本公司维修部新增次世代主机内改制式，适用于各种旧电视。
3. 现货批发游戏机及配件，欢迎各地销售商来人来电洽谈。
4. 面向全国回收 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可以旧换旧。

特价区		
特	原装土星机＋手柄＋直读＋立体 AV 线＋电源线＝990 元	邮费 60 元
价	原装索尼机＋原装手柄＋直读＋立体 AV 线＋电源线＝1180 元	邮费 60 元
区	原装液晶 GB 手掌机＋原装电池＝550 元	邮费 40 元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星美版黑手柄	75	15	索尼 HORI 手柄（五色）	55	15
土星组装手柄	25	15	索尼原装手柄	70	15
土星连发手柄	45	15	索尼组装手柄	25	15
土星组装记忆卡	78	15	索尼原装记忆卡	110	15
土星原装记忆卡	130	15	索尼仿原装记忆卡	60	15
土星樱花记忆卡	98	15	索尼飞行摇杆	95	20
土星原装大摇杆	290	20	索尼金手指卡（中文）	95	15
土星豪华装制转	70	15	索尼 VCD 卡	560	20
土星 4MB 加速卡（新）	95	15	索尼豪华装制转	70	15
土星仿原装枪	48	20	索尼原装对战线	35	10
土星手柄 8 合 1 键	48	15	索尼原装震动手柄	190	20
土星原装手柄六分插	220	20	索尼原装光头	180	20
土星 JVC 光头	180	20	原装双用震动枪	280	30
土星三洋光头	190	20	原装 AV 三分插	60	15
土星 S 端子线	40	10	PS、SS、N64 三用方向盘	340	30
GB 原装厚机	295	20	PS、SS 双用连发枪	70	20
GB 原装超薄机	360	20	PS、SS 仿六四震动枪	220	20
GB 放大镜	25	10	PS、SS 双用大摇杆	120	30
GB 摇杆	20	10	PS120MB 记忆卡	140	15
GB 贴膜	15	10	GB 打印机	700	20
GB 数码照相机	650	20	GB 对战线	20	10

邮购（汇款）地址：北京宣武区右安门内大街丙 12 号　（冠杰公司）收
邮编：100054　乘车路线：19 路，59 路，61 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：010—63522272　联系人：赵小姐
批发电话：01391199244　联系人：孙先生
西安分店：西安市团结南路 1 号新土门批发市场 8 街 27 号
电话：029—4253007

广告

北京皇金荣游戏兵团（批发销售中心）

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

免费招收会员

本店应业务发展，现向全国诚招经销商。

索尼原装套机（手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡） 1220元　快邮：110元　平邮：60元

土星原装套机（手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡） 1030元　快邮：110元　平邮：60元

本月特价：PS原装振动手柄 190元　SS JVC光头 200元　PS光头原装 210元

	价格(元)	快邮(元)	平邮(元)		价格(元)	快邮(元)	平邮(元)		价格(元)	快邮(元)	平邮(元)
PS原装手柄	65	16	8	PS多功能手柄	160	16	8	SS强力记忆卡(16倍)	75	16	8
PS组装手柄	18	16	8	PS三用方向盘	460	45	25	SS大摇杆	225	40	25
PS彩色格斗手柄	38	16	8	PS原装台式大手柄	330	45	25	SS豪华制转	60	20	10
PS金手指卡	85	20	10	PS金手指卡	85	16	8	SS新4兆加速卡	98	16	8
PS专用光枪	55	16	8	PS AV线	45	15	10	(对应全部游戏)			
PS原装记忆卡	128	16	8	PS、SS通用电源	20	16	10	SS专用光枪	43	20	10
PS带吸盘飞行大摇杆	95	30	15	PS对打线	35	16	10	SS专用电源	20	16	8
PS豪华制转	60	20	10	土星配件				SS双遥控手柄	225	20	10
PS S端子线	38	16	8	SS原黑手柄	75	16	8	SS S端子线	38	16	8
PS红外遥控手柄	198	25	15	SS原白手柄	75	16	8	SS电影卡	535	20	10
(两只装)				SS透明手柄	65	16	8	AV专接器	65	20	10
PS带遥控电影卡	610	20	10	SS组装手柄	18	16	8	PS、SS双用手枪	105	40	35
PS不带遥控电影卡	638	20	10	SS格斗手柄	35	16	8	PS、SS双用小蜜蜂光枪	95	35	35
PS彩色透明记忆卡	88	16	8	SS强力连发格斗手柄	55	16	8	SS AV线	40	16	8
PS仿真记忆卡	58	16	8	SS强力金手指卡	65	16	8				

♦为迎接暑期到来，本店再次大幅度降价，让您得到特大的实惠。
♦选择皇金荣就是选择实力。
♦完美的售后服务，解决您一切后顾之忧。
♦我们专业维修各种型号土星机、索尼机，100%成功。

地址：(邮购、汇款)北京市东城区地安门东大街65号
邮编：100009　收款人：李维隆(先生)　声明：电话正在安装中请谅解
联系人：李先生　电话：01301165213　BP：68213388呼31001　68368800呼96368
乘车路线：58路皇城根北口，112路亮果厂，13路锣鼓巷，2路，104路，108路(宽街下)宽街路口西20米，欢迎各地玩友，同业人士来电，来人洽谈业务。

本店现有大量玩友所需邮购的物品，因字迹、地址、邮编不清，无法发货，未收到邮购物品的玩友速与本店联系。

沈阳跳蚤市场　游戏批发中心

批发零售邮购索尼(5501、5502、5503、7000)，土星(白、黑、灰)，N64、N64光碟机，世嘉、GB掌上机及各种配件

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS手柄振动附加器	95	20	SS原装3D手柄	240	20	SS、PS、N64三用脚刹方向盘	340	50	N64机	1100	60
PS原装对战柄	70	15	SS记忆卡	80	15	SS、PS两用振动飞行摇杆	350	50	N64光碟机(送节目碟两片)	1480	60
PS 15B冬季限定记忆卡	85	15	SS樱大战记忆卡	100	15	SS、PS两用振动冲锋枪	225	20	N64手柄振动卡	90	15
PS 120B记忆卡	140	15	SS多功能连发柄	60	15	SS、PS两用光线枪大/小	120/80	20	N64原装柄	200	20
PS中文金手指卡(含98新书)	135	20	SS 4M加速卡(对应全部)	75	15	SS(PS)原装大摇杆	200	25	N64金碟3张一套	180	20
PS带遥控VCD卡(不需引盘)	630	20	SS 2M 97加速卡	50	15	各种机型通用制转	100	20	超任金碟5张一套	200	20
PS各色多功能5合1手制	20	15	SS原装VCD电影卡	580	20	SS(PS)无线遥控柄(2只装)	180	20	超任手柄美版·日版/连发	25/30	15
PS连机对战线	30	10	SS光线枪	50	15	SS(PS)两用大摇杆	200	25	3DO连发对战柄	65	15
PS光头(各机型用)	150	20	SS JVC兰光头	130	15	SS(PS)方向盘	240	40	世嘉(Ⅰ)(Ⅱ)机(赠4合1卡)	260/230	50
PS原装振动手柄	160	20	SS三洋白光头	160	15	SS(PS)S端子线	30	10	世嘉彩色手掌机专用电源	30	15

AV输出彩色打印机 580元　邮费 40元　世嘉彩色手掌机(赠4合1卡)650元　邮费 30元　香港游戏志(每期)
万信GB套机(机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄)380元　邮费 20元　超薄GB套机(机＋皮套＋电源) 380元 邮费 20元
GB机配件：扩音音箱/放大镜/皮套/手柄/电源/镜面/对打线　35元/25元/15元/15元/15元/15元，邮费一律10元，2件15元

动画VCD全新登场、三国志、电影少女、超时空要塞、暗黑破坏神、新世纪少年、铁拳等百余种，欢迎批发邮购。MD卡种类百余种，GB卡六十多种，均以同期广告低价格邮购，邮费1盘10元，2盘15元(也可函索SS、PS、MD、GB目录3元/份)

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街56号　跳蚤市场18C号。　收款人：李彬　邮编：110002
电话(传真)024－22521225(9－5点)　批发业务联系电话：01394007836　联系人：李彬
乘车路线：沈阳北站乘209、609汽车，南站乘610，无轨12路、6路到北市场下车(北市百货大楼南行100米，或北市邮局北行60米)跳蚤市场一楼内

沈阳金利达游戏专营店
联系人：马宏杰　电话：(024)23510278(全天)

山东东营

山东大汉承诺

款到专人送货

土星 SS	1280 元
索尼 PS	1480 元
世嘉机	280 元
GB 机	380 元
彩掌机	690 元
裕兴电脑 98 型	1198 元

各种 SS、PS、N64 配件齐全

诚征山东省内连锁店
我公司新开辟为下岗职工
的游戏厅业务

地址：山东省东营市新产品推广中心
(油田客运中心站内)
联系人：王京林　　邮编：257000
电话：0546－8778441　8223040

哈尔滨新时代电子游戏专卖

哈尔滨市新时代游戏专卖店迎暑假大酬宾真正让利于顾客，欢迎新老玩友光临惠顾。本店品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务。

批发另售范围： 1、SS 机、PS 机、N64、世嘉彩色手掌机，GB 机、世嘉机。
2、各种游戏机配件齐全。
3、800 余种游戏软件供您选择。

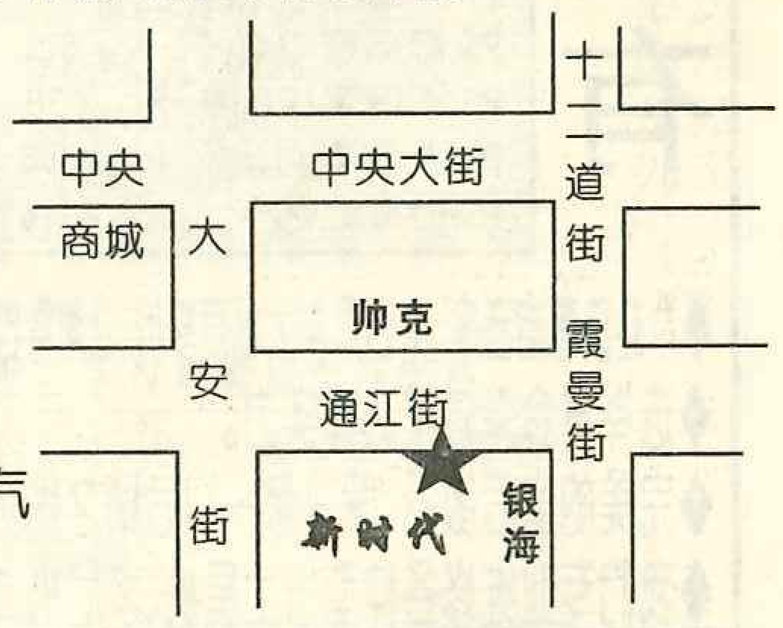
本店经营宗旨： 价格合理，保证质量，信誉第一

服务项目： 1、对换 GB 卡，MD 卡(只针对本市顾客)。
2、办理外地邮购。
3、开办二手货市场。

良好售后服务： 保证游戏机日本原装，售后一律保修三个月，终身维修。

良好修理技术： 专业维修各种游戏机，收费低。

地址：哈尔滨市道里区
通江街 30 号地下
电话：(0451)4688915
联系人：张强
邮编：150010
外地顾客火车站乘 13、2 路汽车通江街下车往回走即到。



北京游戏广场

GB 换卡办法： (需在本公司购卡)
1. 方法：15 元手续费＋10 元包装回邮费＋差价(不收折旧费)。
2. 要求：卡带，说明书，外包装均保持全新，记忆完好，有购物发票。
3. 若原卡高于所换卡，差额不退。

办理 GB 会员方法： 1. 一次性交纳 200 元会费，并任购一盘卡，期限一年。
2. 会员换卡不限次数，不计手续费，不收回邮费，只需补差价，并注明会员编号。
3. 会员二次购卡享受九折，一年期满后原价回收您手中的卡。

编号	主要内容	价格
GJ10011	96 格斗，大贝兽物语，牧场物语，98 海战，阿佛列鸡	185
GJ20010	96 格斗，FIFA97，96NBA，篮球飞人 2，亚特兰大奥运	155
GJ10009	96 格斗，武士魂 3，饿狼 3，街霸 2，幽游白书 4，音速 5	155
GJ11008	吞食天地(中文)，口袋怪物(绿)，恶魔城 3，骑士物语	140
GJ06013	口袋怪物(绿)，宠物鸡，太空战士 3，圣剑传说，三国志	135
GJ52007	96 格斗，玩具总动员，阿拉丁，玛莉兄弟，金刚战士	110
GJ10812	96 格斗，忍者龟 3，玛莉兄弟，米老鼠，七喜小子，仓库番 2	110
GJ26003	96 格斗，街霸 2，J 联盟 95，玛莉兄弟，保龄球，玛莉医生	105
GJ18001	96 格斗，幽游白书 1.2.3.4，超级玛莉，蜡笔小新 4	105
GJ12002	96 格斗，街霸 2，篮球飞人，冒险岛 4，魂斗罗 4	105
GJ27016	98FIFA 足球，侏罗纪公园 2，虎鸽 2，兰精灵 2，玛莉兄弟	105
GJ11017	炸弹人 6，96 格斗，95 格斗，花式撞球，小丸子，兰精灵 2	105
GJ15004	幽游白书 1.2.3.4，洛克人 1.2.3，玛莉兄弟，电单车	85
GJ12014	三国(中文)，第一次机器人，三国志 4，太空战士	90
GJ14005	96 格斗，侍魂 3，飞龙拳外传，玛莉兄弟，保龄球	85
GJ19006	侍魂 3，97FIFA 足球，F—15 战机，98 世界杯，饿狼传说	85
GJ11015	侍魂 3，篮球飞人 2，J 联盟足球，魂斗罗 2，逃狱金刚	85
GJ30020	樱桃小丸子，激龟 3，蜡笔小新 5，俄罗斯方块，玛莉医生	65
GJ88027	冒险岛 3，忍者龙剑传，花式撞球，米奇老鼠，玛莉医生	65

单卡：饿狼传说 RB—55 元　96 格斗王—50 元　四驱车 2 代—65 元
98FIFA 足球—70 元　三国 3(中文)—60 元　地下游园杀人案—65 元　斗神传—45 元
注：GB 卡一律免邮费，所有文卡均有记忆，另有数十种卡未登，索取目录 5 元/套。

注：1. 电话预约，免费送货，免费调试。
2. 本公司维修部新增次世代主机内改制式，适用于各种旧电视。
3. 现货批发游戏机及配件，欢迎各地销售商来人来电洽谈。
4. 面向全国回收 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可以旧换旧。

百元保险新奉献　　一年免费修主机

详情来电来函查询

特	原装土星机＋手柄＋直读＋立体 AV 线＋电源线＝990 元	邮费 60 元
价	原装索尼机＋原装手柄＋直读＋立体 AV 线＋电源线＝1180 元	邮费 60 元
区	原装液晶 GB 手掌机＋原装电池＝550 元	邮费 40 元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星美版黑手柄	75	15	索尼 HORI 手柄(五色)	55	15
土星组装手柄	25	15	索尼原装手柄	70	15
土星连发手柄	45	15	索尼组装手柄	25	15
土星组装记忆卡	78	15	索尼原装记忆卡	110	15
土星原装记忆卡	130	15	索尼仿原装记忆卡	60	15
土星樱花记忆卡	98	15	索尼飞行摇杆	95	20
土星原装大摇杆	290	20	索尼金手指卡(中文)	95	15
土星豪华装制转	70	15	索尼 VCD 卡	560	20
土星 4MB 加速卡(新)	95	15	索尼豪华装制转	70	15
土星仿原装枪	48	20	索尼原装对战线	35	10
土星手柄 8 合 1 键	48	15	索尼原装震动手柄	190	20
土星原装手柄六分插	220	20	索尼原装光头	180	20
土星 JVC 光头	180	20	原装双用震动枪	280	30
土星三洋光头	190	20	原装 AV 三分插	60	15
土星 S 端子线	40	10	PS、SS、N64 三用方向盘	340	30
GB 原装厚机	295	20	PS、SS 双用连发枪	70	20
GB 原装超薄机	360	20	PS、SS 仿六四震动枪	220	20
GB 放大镜	25	10	PS、SS 双用大摇杆	120	30
GB 摇杆	20	10	PS120MB 记忆卡	140	15
GB 贴膜	15	10	GB 打印机	700	20
GB 数码照相机	650	20	GB 对战线	20	10

邮购(汇款)地址：北京宣武区右安门内大街丙 12 号　(冠杰公司)收
邮编：100054　乘车路线：19 路，59 路，61 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：010—63522272　联系人：赵小姐
批发电话：01391199244　联系人：孙先生
西安分店：西安市团结南路 1 号新土门批发市场 8 街 27 号
电话：029—4253007

广告

北京腾达游戏（邮购价目）

原装土星机(JVC 光头)	1000 元	邮费 75 元	世嘉 MD 机(双制式)	150 元	邮费 30 元	GB 掌机(超薄)	320 元	邮费 25 元
GB 掌机(普通)	300 元	邮费 25 元	PS 机 7000 型	1150 元	邮费 80 元	N64 光碟机	1850 元	邮费 50 元
N64 机(原)	1100 元	邮费 75 元	世嘉 MD 彩色掌机	560 元	邮费 50 元	GB 超薄手掌机(自带照明)	530 元	邮费 25 元

MD 卡：

类别						
文字类	中国象棋(中文)	90	新超级大战	100	沙丘	22
	太空战士(中文)	135	信长霸王传(中文)	105	忍者武雷传说	80
	封神榜(中文)	110	古代封印	58	梦幻模拟战 II(中文)	115
	大富翁(中文)	65	皇帝财宝	90	皇帝财宝(中文)	120
	三国 III(中文)	70	光明与黑暗(中文)	90	众神遗产(中文)	120
	水浒传(中文)	110	众神遗产	70	亚瑟(中文)	90
	中文三国 III + 信长野望(中文)	115	光明十字军	80	中文三国 V(中文)	175
	阿 Q 连环炮(中文)	125	梦幻模拟战 II	58	吞食天地(中文)	110
	大航海(中文)	113	织田信长(中文)	70	光之继承者	80
	悟空外传(中文)	90	大航海时代 II	70		
格斗类	真·侍魂	45	幽白 II	38	VR 战士 2	40
	侍魂	40	16 人街霸	115	龙虎拳	28
	七龙珠	28	豪血寺一族	80	世界英雄	60
	12 人街霸	35	真人快打 4 代	45	VR 战士对铁拳	35
	饿狼 II	70	摔角擂台赛	45		
动作类	格斗四人组 III	45	丛林 II	40	侏罗纪公园	35
	格斗四人组 II	35	忍 I	20	侏罗纪公园 III	45
	格斗三人组	25	忍 II	20	七喜小子	40
	音速 II	30	复仇者	28	蝙蝠侠与罗宾	28
	音速 III	40	阿拉丁	28	杨家将	135
	音速 5 代	45	漫画地带	30	水浒风云录	155
	蚯蚓战士 II	50	战斧 I	20	火枪沙丘合集	34
	玩具总动员	60	战斧 II	20	外星战将	20
	音速 4 代	40	战斧 III	30	兽王记	20
	狮子王	50	X—MEN	40	北斗之拳	20
	丛林日记	40	雌雄武士	20		
射击类	空牙	25	骷髅行动组	50	冲破火网	25
	真实谎言	28	火枪英雄	28	飞机四合一	55
	越空狂龙	40	鲛鲛鲛	20	飞机三合一	45
	魂斗罗	35	机械战警	20	空牙 + 雷电 + 坦克	45
	毁灭警官	35	原子战士 II 代	35	大坦克	20
	沙漠风暴	28	异形	20	大旋风	15
	异形战士	40	雷电传说	40	飞狼战机	15
体育类	疯狂赛车	30	98FIFA	50	篮球飞人	28
	顶级赛车	30	实况足球 II	35	邮费每盘卡 15 元，两盘 20 元，以此类推	
	摩纳哥赛车	25	台球传奇	25		
	98NBA	50	VR 赛车(原)	90		

本店收购 SNK 卡带 97 格斗王一片　　收购价 800 元

GB 卡目录函索每份 2 元

N64 卡：

类别						
推荐类	玛里奥 64	670	麻烦战士	670	耀奇岛 64	670
	J 计划 II	300	水上电单车	670	实况棒球	670
	实况足球 III	670	暴力推土机	670	飞行之翼 64	520
	玛里奥赛车 64(附原装手柄)	670	方程赛车	670	太阳方块	670
	炸弹人 64	670	时空战士	670	007 黄金眼	670
	机器猫	670	大盗伍佑卫门	670	实况 NBA 篮球	670
	MRC 拉力(对应振动器)	670	Q 版足球	670	VR 飞龙拳	670
	星际火狐 64(附手柄振动器)	670	大金刚赛车(对应振动)	670	滑雪 1080 度	670

类别	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
配件类	土星大摇杆(原)	190 元	60 元	PS 手柄(原)	90 元	15 元	GB 皮套	15 元	15 元
	土星方向盘(原)	420 元	45 元	PS 组装手柄	20 元	15 元	GB 放大镜	20 元	15 元
	土星炸弹人连发手柄(原)	200 元	20 元	PS 制转	80 元	15 元	GB 电源	15 元	15 元
	土星透明手柄(原)	90 元	15 元	土星制转	80 元	15 元	GB 对打线	15 元	15 元
	土星组装手柄	25 元	15 元	PS 记忆卡	60 元	15 元	N64 手柄振动器	250 元	25 元
	土星二型加速卡	60 元	20 元	PS 震动手柄	180 元	15 元	N64 手柄振动器(组)	160 元	25 元
	土星四合一卡	100 元	15 元	PS 大摇杆	125 元	20 元	N64 组装记忆卡	80 元	15 元
	土星组装光线枪	40 元	30 元	MD 电源	30 元	免邮费	土星金手指全集(PS)	50 元	免邮费
	土星四倍速卡	85 元	20 元	220 转 110V 电源	50 元	免邮费	PS 飞行摇杆	320 元	25 元
	PS 格斗手柄	40 元	15 元	GB 摇杆	25 元	免邮费	N64 透明手柄	250 元	免邮费
	土星 VCD 电影卡	600 元	50 元	土星记忆卡(芯片记录)	95 元	15 元	超任 AV 线	35 元	免邮费
	土星记忆手柄	125 元	15 元	MD 手柄	15 元	15 元	SS、PS，双用振动枪(可玩化解危机)	200 元	

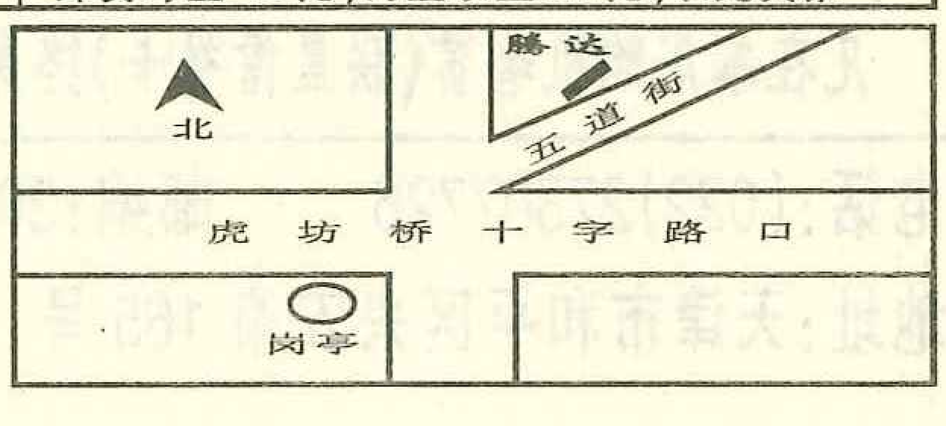
类别						
土星原装碟	VR 战士 2	85 元	春风战斗队(3CD，附录像带，拼图)	160 元	VR 战士完美版	20 元
	梦精灵	85 元	豪血寺一族(附原装 IM 卡)	260 元	VR 战士写真集 LION	20 元
	世嘉拉力	85 元	紧张小子(附胸针等纪念品)	180 元	X 日本	20 元
	幽灵 8CD	280 元	雷鸟 5 代(附雷鸟音乐 CD 一张)	180 元	机动战舰	150 元
	VR 特警 I	85 元	喜欢你(2CD)	150 元	电脑天使	150 元
	VR 特警 II	85 元	SNK 最强马传说	180 元	病毒(3CD)	180 元
	索尼克合集	85 元	台球 3 代	150 元	胜利足球	75 元
	东京番外地	85 元	骨头先生(2CD)	160 元	银河之星(对应解码器版本，附送人物纪念卡)	190 元
	VR 战士对格斗之蛇	85 元	山卡赛车 II 代	150 元		
	快打刑事	85 元	斗士之历史	150 元	邮费每盘 15 元，两盘以上 20 元，以此类推…	

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　　邮编：100050

电话：(010)63153732　　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



UN 游戏快递

特别介绍：
- GB 套机（GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄）360 元　邮费 10 元
- 彩色 GB 机（用普通 GB 卡）　700 元　邮资 15 元
- 原装彩色液晶手掌机（用普通世嘉卡）600 元　邮资 30 元
- 八位游戏机＋枪＋卡　70 元　邮资 15 元

GB 卡　GB 机（原装）298 元/台，超薄豪华型 378 元/台　邮资机器 15 元，卡 10 元　**合卡：**76 合 1、48 合 1、32 合 1 等十余种卡一律 50 元

12 合 1(F)陆海空大战　宠物蛋　口袋怪兽　月影村　四驱车　吞食天地　中文三国　鬼太郎　希望之剑　勇者传说　创世纪外传　领土模拟战	155 元
11 合 1(B)宠物鸡　口袋怪兽　第二次　大金刚 2　月影村　阿雷沙 3　隐忍 5　玛莉 2　避邪除妖　信长野望　N64 超级玛莉	155 元
10 合 1(F)大金刚 3　96 格斗　口袋怪兽（青）　第二次　萨尔达传说　月影村　圣剑传说　隐忍　勇者冒险　口袋轰炸队	155 元
12 合 1(H)大金刚 3　恶魔城 3　黑船党之谜　口袋怪兽（青）　96 格斗　中文三国　太空战士 3　魔法骑士 2　洛克人 5　骑士物语　玛莉 2　樱桃小丸子	155 元
9 合 1(C)超级装甲骑兵　口袋怪兽　月影村　宠物蛋　洛克人 5　96 格斗　中文三国　太空战士 3　四驱车	155 元
14 合 1(A)大金刚 2　第二次机器人　中文三国　J 联盟　圣剑传说　隐忍　吞食天地　信长野望　复活邪神　女神转生 2　魔法阵　玛莉 2　超级玛莉	155 元
14 合 1(B)第二次中文　中文吞食天地　中文三国　四驱车　口袋怪兽（青）　金太郎传说　打蟑螂　子熊物语　打地鼠等	155 元
16 合 1(B)中文三国　吞食天地　SD 战国传　女神转生 2　雷光战士　魔界塔士　SD 机动战士外传　魔法骑士 2　玛莉兄弟 3　天使之翼　篮球飞人　白书 4　达菲鸭　热血物语　美少女战士　小新 4	155 元

11 合 1(A)第二次机器人中文　三国中文版　口袋怪兽　女神转生 2	130 元
20 合 1 体育全集　亚特兰大　97FIFA　95 格斗　97NBA	130 元
11 合 1(E)第四次机器人（中文）　校园 OK　四驱小子　大战争	130 元
12 合 1(E)第四次机器人（中文）　口袋怪兽　魔法阵 2　大战争	130 元
13 合 1(E)第四次机器人（中文）　四驱小子　三国中文　女神转生 2	130 元
12 合 1(G)斩红郎　96 格斗　97 足球　96NBA 热血拳击	130 元
AG807　吞食天地 3 中文　三国中文　96 格斗　恶魔城 3　创世纪外传　骑士物语　太空战士　沙特传说	145 元
AG801　吞食天地 3 中文　三国中文　口袋怪物　恐龙蛋　太空战士　信长野望　大战争	145 元
AG1004 吞食天地 3 中文　四驱小子 2　三国中文　女神转生外传　隐忍传说　太空战士　虎鸽 2　超级玛莉	145 元
AG1001　吞食天地 3 中文　96 格斗　鬼太郎　大富翁	145 元
AG802 玛莉 6 代　四驱小子 2 三国中文　女神转生　太空战士　信长野望　大战争	120 元
AG502　恶魔城 3　黑船党之谜　三国中文　创世纪外传　沙特传说	120 元
AG1003 97FIFA　96NBA　排球　足球	98 元
AG1005 卡比之星 2　新大富翁　拉斯维加斯　麻雀	98 元
16 合 1　斩红郎　玛莉 6 代　三国中文　大战争	110 元
21 合 1(A02)96 格斗　斩红郎　剑勇传说　玛莉 4	110 元
21 合 1(A03) 96 格斗　斩红郎　悟空飞翔传　玛莉 4	110 元
11 合 1　斩红郎　J 联盟　灌兰高手 2　魂斗罗　花式撞球	98 元
10 合 1　萨尔达　吞食天地　鬼神降临 5　三国中文　领土模拟战	110 元
9 合 1　第二次机器人　三国中文　圣剑传说　魔界塔 2　女神转生	110 元

GB 单卡一律 43 元
四驱车 1　四驱车 2　口袋怪兽　月影村怪物　第二次机器人　大战争　98FIFA　90 格斗　中文三国志　地下游园杀人事件　97FIFA　鬼太郎　95 格斗

新上市单卡 70 元
第二次机人（中文）　吞食天地 3（中文）

世嘉卡　世嘉机 Ⅱ 180 元/台
邮资：30 元/台　世嘉卡：15 元/片　30 元/三片以上

水浒传（中文）	165 元	阿 Q 连环泡（中文）	115	封神榜（中文）	162	大富翁（中文）	90
三国 3＋信长	100 元	吞食天地 3（中文）	165	信长霸王传（中文）	125	武将风云录（中文）	120
古代封印	70	大航海时代 2	70	众神遗产	78	梦幻模拟战 2	70

8 位卡价目：

		世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
		荆轲新传－中文版	55 元	成吉思汗	55 元	太空战士 Ⅰ	65 元
半熟英雄	50 元	恐龙斗士 Ⅰ	65 元	重装机兵－中文版	80 元	太空战士 Ⅱ	65 元
SD 机动战士	62 元	恐龙斗士 Ⅱ	65 元	第二次机械人－中文版	75 元	太空战士 Ⅰ＋Ⅱ	95 元
三国志 Ⅱ	65 元	吞食天地 Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士 Ⅲ	76 元
三国志 Ⅲ	48 元	吞食天地 Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙 Ⅲ	66 元	封神榜－中文版	75 元
三国志 Ⅴ	52 元	铁拳对钢拳	70 元	勇者斗恶龙 Ⅳ	76 元	第四次	66 元
圣火徽章	68 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	60 元	吞食天地 Ⅲ	75 元
圣火徽章 Ⅱ	70 元	钢弹物语三	70 元	不如归	60 元		
圣火徽章 Ⅲ	75 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元		
黄金组合四	150 元	萨尔达－中文版	65 元	水浒传	53 元		

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	25	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣（二对一）	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15
化解危机枪	300	15
索尼枪	60	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	25	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS 电影卡（原装/组装）	730/540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣（二对一）	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15
SS 原装枪	180	30
原装方向盘	320	50

综合附件	价格	邮资
N64 机（赠一卡）	1380	100
N64 光碟机（赠金碟）	2480	100
SS、PS 两用带振动飞行摇杆	370	30
土星 JVC 光头	220	20
土星三洋光头	220	20
索尼光头	220	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	370	50
方向盘 SS/PS	280	50
土星四合一卡（加速、记忆）	120	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
索尼必杀记忆手柄	220	20
土星、索尼对打线	40	20

邮购地址：天津市 228 号信箱　邮编：300020
收款（信）人：杨运芳　电话：（022）27302546
天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"（南开区西南角）
沈阳沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：（024）8505596
河南安阳：自由路安家庄小区 5 号楼　电话：（0372）5952680
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　010－62242821　联系人：张先生
广州联系人：白卫民　电话：01393066421　020－81586354（宅）

可供软件：公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单（附写好并贴足邮资信封）。

●本地玩友以门市当日报价为准

秘技天地 方偏技秘

MI JI TIAN DI

主持人：风马

PS 铁拳 3 FP 5

隐藏角色及模式：每当用一名角色通关一次（不论难度与局数）便会多出一名新角色，这样的新角色共有九名；而当这九人出现之后再用他们各通关一次，就会出现一个隐藏的“TEKKEN BALL MODE”；在这个隐藏模式中，只要打败小恐龙阿贡，就可以使用它对战了；另外，如果在“SURVIVAL MODE”或“TIME ATTACK MODE”中取得排名，签入“GON”后也可以使用阿贡来对战；当打“TEKKEN BALL MODE”第四遍时，只要打败关底“Dr. B”，就可以使用他了。

北京　已经练成五种“铁蹄十连踢”，觉得“铁拳王”早已不是对手的　风马

SS J联盟实况·炎之射手 FP 5

六支隐藏的球队：在“J—LEAGUE MODE”中的 1ST STAGE 和 2ND STAGE 之后积分若在 100 以上，就可以用“日本东部明星队”和“日本西部明星队”；在“TOURNAMENT”中获胜就可以使用“日本梦之队”；在“J—LEAGUE MODE”的 1ST STAGE 中取得五连胜，就可以使用“世界梦之队”；在难度 NOMAL 时，打通“J—LEAGUE MODE”，就可以使用“世界明星队”；在难度为 HARD 时打通“J—LEAGUE MODE”，就可以使用“柯纳米明星队”。

北京　心里明白中国队只要有我（四个蹄子）就一定会出线的绿茵黑马　风马

SS 超级机器人大战F·完结篇 FP 3

伙伴的说得：①在第 37 话，用阿姆罗（アムロ）或卡缪（カミーユ）可以说得卡特尔（カトル）；②在第 41 话，用卡特尔可以说得迪奥（デュオ）；③在第 47 话，先用迪奥再用特罗瓦（トロワ）可以说得希罗（ヒイロ）；④在第 44 话或第 46 话，用卡特尔可以说得特罗瓦（トロワ）；⑤在第 50 话，在第七回合将巴斯克（バスク）击倒，见到卡缪的事件就可以了，之后在第 63 话或第 66 话弗乌（フォウ）就会自动登录；⑥在第 63 话，用卡缪可以说得罗萨米亚（ロザミア）；⑦托德（トッド）的说得可以在第 13 话用翔（ショウ）、或在第 47 话先用玛贝尔（マーベル），再用翔、或者在第 51 话用翔，而若进入隐藏关第 54 话就可以直接让托德加入；⑧在第 60 话先用德蒙（ドモン）再用琳（レイン）说得阿琳维（アレンビー），这样在第 64 话就可以让琳说得阿琳维加入。

北京　早已练就地图兵器“风马大暴走”，准备在宇宙中一展身手的　风马

ARC 幕末浪漫～月华的剑士 FP 4

出招补漏：

枫（觉醒后）	（超）活心伏龙	↓↙←↙→＋AB 同按
	（潜）活心亢龙	↓↙←↙→＋B
一条明	天文·星久巡	↓↑＋C
	护人刑	→↘↓↙←＋B
紫镜	天慈悲刺	近敌时→↘↓↙←＋C
斩铁	骸缝	空中↓↘→＋A or B
神崎十三	超奥义追加技	超奥义中↓↘→＋B
天野漂	高飞车	→↘↓↙←＋C
	桂马久高上	→↘＋C·C
直卫示源	绝咆哮	→↓↘＋B
雪	冰镜	←↙↓↘→＋C
李烈火	炎龙摆尾	→↘↓↙←＋A or B
	天影脚	空中 ↓＋C
玄武之翁	龟舞·天	→↘↓↙←＋C

各角色共通技：　DOWN 足拂　↘＋C

DOWN 移动起上　DOWN 中控杆←or→

乱舞奥义：这是剑质为 SPEED 型的角色所共有的。当气力槽达到 MAXIMUM 状态，同时体力出现血红闪动时，便能使用技剑质“乱舞奥义”。“乱舞奥义”指令为↓↓＋AB 同按，输入发动后，在状态失久前，一定时间内通常技能出现 CANCEL 效果（类似于〈街霸 ZERO2〉中的‘O C’启动）

浙江平湖　周琛

ARC 合金弹头 2 FP 4

部分隐藏加分及人质：①在第一关将一个骑骆驼的敌人干掉后，朝最高一棵树上，不断开枪，将打下许多香蕉及两个人质。

②在第一关会出现一个直升机中队，首先将红色的直升机击毁后，剩下的直升机将相继撞毁并以每架一万的分数递增。

③在第二关将矿工变成的木乃伊干掉后走进矿井开枪，会打出一个人质。

进入墓室后向一个巫婆开枪，巫婆会交出一个分值为 50000 的宝石（注意，吃掉宝石后应马上离开，否则巫婆会自爆）。向墓室里所有刻有眼形花纹石开枪，会打出宝石，而且在最后一个眼形石下开枪会打出九颗宝石及 30000 分。

④在第三关第一列火车上有两节红色车厢，进入后可得两个隐藏加分及一个人质。

获得第三件究极武器法：整个游戏中仅有第五关及第六关出现符号为“L”的究极武器——激光枪，其实仍可获得一次激光枪，方法为：在打第 3 关 BOSS 时，左边会出现一个旅行者，此时马上将飞机放掉，他会留下第三件激光枪（假如乘坐飞机，他会扔下汽油）。

变身法：在第四关，如果能在短时间一次吃掉 5 个以上宝物的话，人物会变身。变身后马尔克和达玛子弹会变大，菲欧和江里的子弹会变成跟踪手雷。

助手加入法：在第一关将一辆汽车消灭后，走到一个木架子下向上开枪，会打下一个人质，他会协同你作战，并发“冲击波”消灭敌人。

河南信阳　宋好雨

ARC 饿狼传说 RB2 FP 5

隐藏角色 Alfored 登场：只要在不失一局，并且至少要有 5 次曾使用“潜在能力”来 OVER 对手的情况下通关，他就会登场向你挑战了。

陕西西安　张扬

ARC 饿狼传说 REAL BOUT FP 7

不知火舞的新服饰：只要玩家用舞以 PERFECT 结果（或被舞结果，这样比较容易）对手时，舞就会换上她的新衣服，很漂亮的哟。（注：此秘技只针对街机版，PS 及 SS 版不存在）

陕西西安　张扬

ARC 傲剑狂刀 FP 4

部分人物的连续技：龙吟凤：轻斩→轻腿→重腿→重脚→密传套路→华山翔影落剑式

秘技天地

诸葛雄：小跳攻击→重斩→重腿→密传套路→擒锁斩
一真和尚：回钩扫腿→抡劈→挥天→一柱擎天→水月挽花
三昧棍→轻腿2次→轻斩2次→重斩→密传套路
→鹞翻旋棍
司徒翎：玉带围腰→轻斩→轻脚→立重腿→虎爪爬山
（一技必杀）：蹲轻腿→立轻斩→近立重斩→玉带围腰→蹲轻腿→立轻斩→近立重腿→虎爪爬山→蹲轻斩→立重斩→密传套路→浑元烈扫鞭
独孤残：蹲重斩→前冲蹲重斩→立重斩→回旋双剑→天残腾天翦→截地翦
金轮童子：轻斩→轻腿→立重斩→四连踢（→重脚）→火环升龙→怒环九叠
（一技必杀）：蹲轻斩2下→立轻斩→立重斩→四连踢（→重脚）第一下→密传套路第9下→立轻斩2下→立重斩→四连踢（→重脚）→光环升龙→怒环九叠
注：（→重脚）是特殊技四连踢
阴阳判官：前冲轻斩→轻斩→轻腿→重腿→重斩→密传套路→巫蛊鬼电
普陀使者：法轮下斩或盘坐龙卷或重脚→轻斩→重腿→立重斩→立轻腿→立重斩→立轻腿→密传套路→释天镇地佛六字大明咒。
（注：若用立重斩→立轻腿时，对手被逼至版边，且在空中防御时，此招可无限使用，虽不能伤害对方，却是无赖胜利法之一，而对方则完全处于防卫状态，根本不能还手）。
鬼塚客：立轻斩→立轻腿→立重斩→凰环→↘重脚→龙潜→蟹刀
蹲轻腿→立重腿→虫走→密传套路→怒忍风→龙潜→蟹刀
上官羽：跳跃重斩→近立轻斩→掷天斩→跳重斩（其落地时）→立轻斩→胡旋破→掷天斩→小跳追击→烽火追魂。

四川峨眉山　张勇

马语：我为中国人制作的格斗游戏而欢呼，并对制作者表示敬意，希望他们能再接再厉，作出能让日本人也着迷的游戏。不过，我却觉得这款集合许多游戏长处的国人游戏，在人名方面却缺乏新意。虽然我不认为类似五、六十年代武侠小说中的人名有什么不好，但做为今人来说应该有创新。大家不觉得我们属于自己的现代化偶像（指漫画、动画、游戏中的偶像）几乎等于零吗？象"鬼塚客"这样的人名（?），早在古时候刚刚出现在人们记忆中时，确实是新奇的、有趣的，但过了几百、几千年后，我们还要企图用这些东西来取悦资讯和见闻都很丰富的年轻人们，没有任何新意。这不能不说是我们流行文艺作品中的一种悲哀。我更希望制作者们能创造出属于中国人的世界级偶像。

PS　最终幻想Ⅶ　FP 7

有料的怪物：在地图的东南一个狭长的岛屿上，有很长的沙滩，只要在上面行走就会碰上一种沙蚕，攻击力很低，但打败它却可以得到5000G及MP全回复，很值的哟。但要注意它会突然发出全力一击，三级QUAKE会攻击力大涨，一下子就会使你每个成员损失七千多点HP。另外在大空洞深处有一种罐子一样的怪物，通常两个一起出现，它们只会偷盗，不会攻击。打败它们可得EXP12000点及AP2400点，真是惊人啊。

陕西西安　张扬

PS　最终幻想·战略版　FP 6

一箭双雕的职业练法：这个游戏里有很多特殊职业，它们的特技很有效，但持有特殊职业的人想要练别的职业的特技不太容易。因为我们要靠这些特技去打敌人，但要学别的职业的特技就必须换成相应的职业，这时特技却不能用了。有一个一箭双雕的方法：找一个普通仲间转成要练的职业，在战斗到只剩一个敌人时，封住它的行动（用时间魔法或把它变成小鸡）。让这个普通仲间受别的同伴攻击，别让那个持特技的人给那个普通仲间加HP，就会发现取得的JP全加在了要练的职业上了，而且别的同伴也通过攻击提高了等级。

陕西西安　为了参与本刊和为本刊成长做贡献而"豁出去了"的　张扬

PS　盗墓者 1/2　FP 6

简单的超远跳跃法：前几期杂志上刊登的超远跳跃法太繁琐了，在此我想详细解释一下：这个游戏中，地面其实是分许多格的，在推石块时，推一次正好使石块移动一格，在游戏中出现的跳跃平台无论多么狭小也至少有一格，或是一格的n倍（n为整数）而蕾拉在超远跳时助跑的距离也正好是一格，所以说一格的跳跃平台从最后面起跑正好跑到最前面时起跳。所以对于，立在空中的一格跳跃平台可从平台最后面起跑完成超远跳。别的我们还可以注意到，蕾拉的后退小跳（即方向键拉一下↓）的距离也正好是一格，即从一格平台的最前面跳到最后面。最后我们可以总结出比较简便的超远跳法：先缓步走向平台最边缘，再后退小跳，再拉个并按住跳键即可。在实际中也可随机应变，在倒数第三关中，也很多连续的一格跳跃平台，有些平台你跳上时，已经在一格的最后面，可直接助跑，起跳。在第一关中，有一处爬上后身后有一块远距离的岩石，需要超远跳才可跳过。你可在爬上那块岩石上后马上来个倒地翻身（它的距离也正好是一格），助跑，起跳。

陕西西安　张扬

PS　武士之刃 2　FP 5

使用"傻瓜"的条件：玩家若想使用外表得意的"傻瓜"，首先要进入百人斩模式中，以No Continue的情况完成百人斩，若玩家所使用的角色是鸣镜馆一方则完成百人斩后便可在对刃之间使用"鸣镜馆傻瓜"，反之则可使用"舍阴党傻瓜"。此外，若在完成使用傻瓜条件下进入"胜田之间"，则傻瓜将成为最终BOOS。

重庆56005部队　欧阳传泽

SS　危机制造者　FP 8

隐藏人物：首先进入PASSWORD模式中，输入XFIFTYONEX然后按着X键+C键来决定，如果听到一声音效便告成功，进入游戏主角就会变成外星人！另外，如果在PASSWORD，模式中输入"SAVAGEAPES"然后同时按着X键+C键来决定，开始游戏后，主角将变成熊人。

背景变为"线条"画面：在游戏中，按START键，暂停，输入←、←、→、→、←、→、←、→，之后按START返回游戏即可成功。

练习模式：在STAGE选择画面中，同时按R+Z键如果成功，将自动进入练习STAGE中，到时，游戏中完全没有行人及车辆。可以先"认认路"

重庆56005部队　欧阳传泽

SS　职棒球会的创造　FP 8

Ending画面：在进入游戏标题画面之前，会有"Let' s make!!"的Logo。这时，只需在短时间内输入"X、Y、Z、X、Y、Z、A、B、L"成功的话，便可以立刻看到Ending画面。如果输入的是"X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、A"的话，游戏中所有的监督。便会一个个向玩家自我介绍。

重庆56005部队　欧阳传泽

马语："欧阳，还四（是）你记挂我，子（只）有你对我好"（肉麻台湾电视剧台词）……，废话少说，这位欧阳玩友一次就给我一车"草料"，如果全登上的话，本栏目只好改名为"欧阳天地"了。当然，我会分几次慢慢登出的。

SS　超级机器人大战F·完结篇　FP 4

得到隐藏的超强武器：在完结篇中，许多机体都可以得到隐藏的超强武器，具体方法如下：

1. 不择手段的取得大量资金（至少在百万以上）。

2. 当机体改造可以达到十层时，将机器人攻击力居第一、第二位的武器改造至极限，如还有大量剩余金钱，便可以高价购买一种新武器。如：将ダンクーガ的"断空剑"、"断空炮"修改十级后，便会出现新

的强力必杀“断空光牙剑”，威力可达 5600!!(但必须用高价购买，否则无法得到。)

用上述方法还可以得到ゴーツョーグン、ヤクト・ドーガ、グレートマヅンガー、サザビー、キユベレイ mk Ⅱ、Ⅴガンダム等机体的超级 MAP 武器，以及兜・甲儿的新机体マジンカイザー的第二种新 MAP 武器。

陕西咸阳　想加入地球联邦军
却苦无专用座机的　马磊・MONEY

SS 洛克人 X4 FP 5

隐藏飞行器：用游戏的第一位主角，蓝色的“ROCKMAN・X”开始新游戏。在原始森林的那一关“JUNGLE”(BOSS 为一只机器蜘蛛)中，一直向前走(向右)，至岔路口向下，一级石阶的右边有一条似乎不可进入的瀑布，其实可以从瀑布中穿过，见到一台机器。站上去之后可以得到飞行器，作用是可以在跳跃至空中时停留一段时间。

陕西咸阳　马磊

SS 恶魔召唤师・灵魂黑客 FP 3

快速合成秘神和珍兽：玩过这个游戏的朋友都知道，秘神和珍兽是两种必须在合体事故中产生的种族。而靠 COMP 合体 5% 的事故率不知要 RESET 多少次才能合出秘神和珍兽。但如果在 COMP 中装上名为“コペルニクス”的芯片就可以把事故率提高到 94%，那么在对应的合体条件下，就可以以很高的成功率合出这两个种族。取得这个软件的方法是用 LV30 的女神フオルトウナ在电脑网络中的“王国屋”内与名为ミセスリヨーコ的委托人进行交换。此外在平时也使用这种软件进行 COMP 合体也可发生事故，有时可以合成出比主角 LV 高许多的强力恶魔。

“狡猾”性格恶魔忠诚度上升法：在游戏中“狡猾”性格的恶魔是不会在战斗提高忠诚度的，除了给这种恶魔礼物之外，还可以使用在芝滨八角酒店购买的酒类，将恶魔的性格变为“友爱”或“狞猛”，在战斗中下达 GUARD 或 ATTACK 的指令就可使恶魔的忠诚度迅速上升。

取得道具“ソーマ”：道具“ソーマ”十分珍贵，可以完全回复 HP 和 MP 并解除一切不良状态(同上位魔法“ソーマ神权现”的功效一样)，但只能在迷宫中捡到。其实只要在各个迷宫内说得邪神バチセカマクカ加入，并使其忠诚度上升到最大，到业魔殿进行魔晶变化就可得到“ソーマ”。

习得最强魔法：还记得主角在第三个虚拟剧情中扮演的女召唤师ナオミ的强力上位魔法吗？真是十分强劲，难道我们就不能再次使用了吗？其实只要把女主角ネミツサ的等级练到 85 级以上就会出现这些强力的上位魔法。

特殊的剑合体：通常剑合体可以合成出 8 种不属性的村正剑，但若与特殊的恶魔合体便可合出一些的特殊的兵器。如女神スカアハ，鬼神フツヌシ，魔神オーデイン等，特别是与 49 级破坏神セイテンタイセイ(它就是中国家喻户晓的孙悟空)合体可得到孙悟空的专用兵器如意棒。

湖北武汉　不知风马是属于哪个种族恶魔召唤师的　刘永达

风论：“女神转生”系列的兽魔合体一直是此游戏的精髓所在，而合成的设定好坏就是玩者津津乐道的东西，比如说利用事故率来合成隐藏的角色，是一项很新颖的设计。

GB 第二次超级机器人大战 G FP 7

快速脱出法：第 18 话“脱出”中最让人头痛的便是“甲儿”的速度太慢。在 8 轮机会中未能到达脱出口而导至 GAME OVER。本人建议用“V2”的地图武器将他干掉，过幕再修理。命比钱重要啊!

内蒙古呼和浩特　想坐上“风马高达”参战的　S.W

马语：这位 S.W 在游戏房中因玩“生物危机 2”而误将几位“硬汉”的“铁拳 3”记录消掉了，至今还因为惧怕他们的“铁拳”而不敢再去游戏房。本期登出一些关于“铁拳 3”的秘技，大概可以为你缓解一些这方面的恐惧吧!

GB 魔界塔士 3 FP 5

隐藏的魔法商店：游戏刚开始不久，在第二个见到的城镇的旅店中，会看见有一个楼梯，走进去则会来到一个游泳池。在池子最左边上方的墙角里往下走 2 步并往左拐就会走出旅店，走进原本不能进入的河流中，顺着河流走到尽头，上方就是隐藏魔法商店，可买到当时最强的魔法。

福建厦门　买了 4 年《电子游戏软件》却第一次投稿的　潘鹏

GB 魔界塔士 2 FP 6

机器人的快速回复 HP 法：当机器人需要补充 HP 时，只要给它装备上一种防具，就会发现它的 HP 已有所回复。这时若除下防具，HP 也不会减少，则可反复装备，解除，直至 HP 补满。(注：装备武器或魔法也可达同样效果，但会消耗使用次数)

免费住宿法：先用怪物的回复魔法回复全员的 HP 值，再到旅店中住宿。因为住宿费是以 1HP/1 ホロ计算，所以当 HP 满时就可免费住宿，怪物的 MP 值又可完全回复了。　福建厦门　潘鹏

风论：利用游戏中某些物品的特性或者某项系统的设定来达到某些利己的目的，也是秘技中的一大类，以上两条就属此类。

GB 热斗・饿狼传说 RBS FP 5

使用 GEESE 和 IORI：在 OPTION 中，按←+A 选择“SOUND TEST”一项，则其中会多出一项“SOFT DIP”，在它的下面有八个“0”，把第一个“0”换成“1”，即可在选人画面中，把光标对准 BILLY 和 KRAUSER。按一下“START”键，即可选用八神和吉斯。

超强模式：把那八个“0”中的倒数第四个“0”换成“1”即可。此模式中，可随时使用超必杀技，在 S.POWER 时，可使用潜在能力。

慢动作：游戏中，先按暂停，之后即可用 SELECT 键来看慢动作了。

观看电脑对战：选择模式时，按住 B 键选择即可。

吉斯的出招：必杀技：烈风拳↓←+B
烈风双拳→↓←+B
当身(上段)↓→+A
当身(中段)↓→+B
疾风拳　空中↓←+B
疾风双拳　空中↓→+B
邪影拳←→+B
超必杀技：斗气风暴↓→↓←↓+B
潜有能力：雷葬拳↓→↓→+B
死之咆吼↓←↓←+B

八神的出招：必杀技：暗炎　↓→+B
葵花　↓←+B
琴月・阴　→↓←+A
鬼燃烧　→↓→+B
屑风　←↓→+B
超必杀技：八雉女↓←↓+B
潜有能力：八雉女 2　↓→↓→+B
八酒杯↓←↓←/↓→↓←+B

贵州贵阳　虽然买了 PS，但仍然喜欢 SS 的　Bob Kane

MD 光明力量・众神的遗产 FP 6

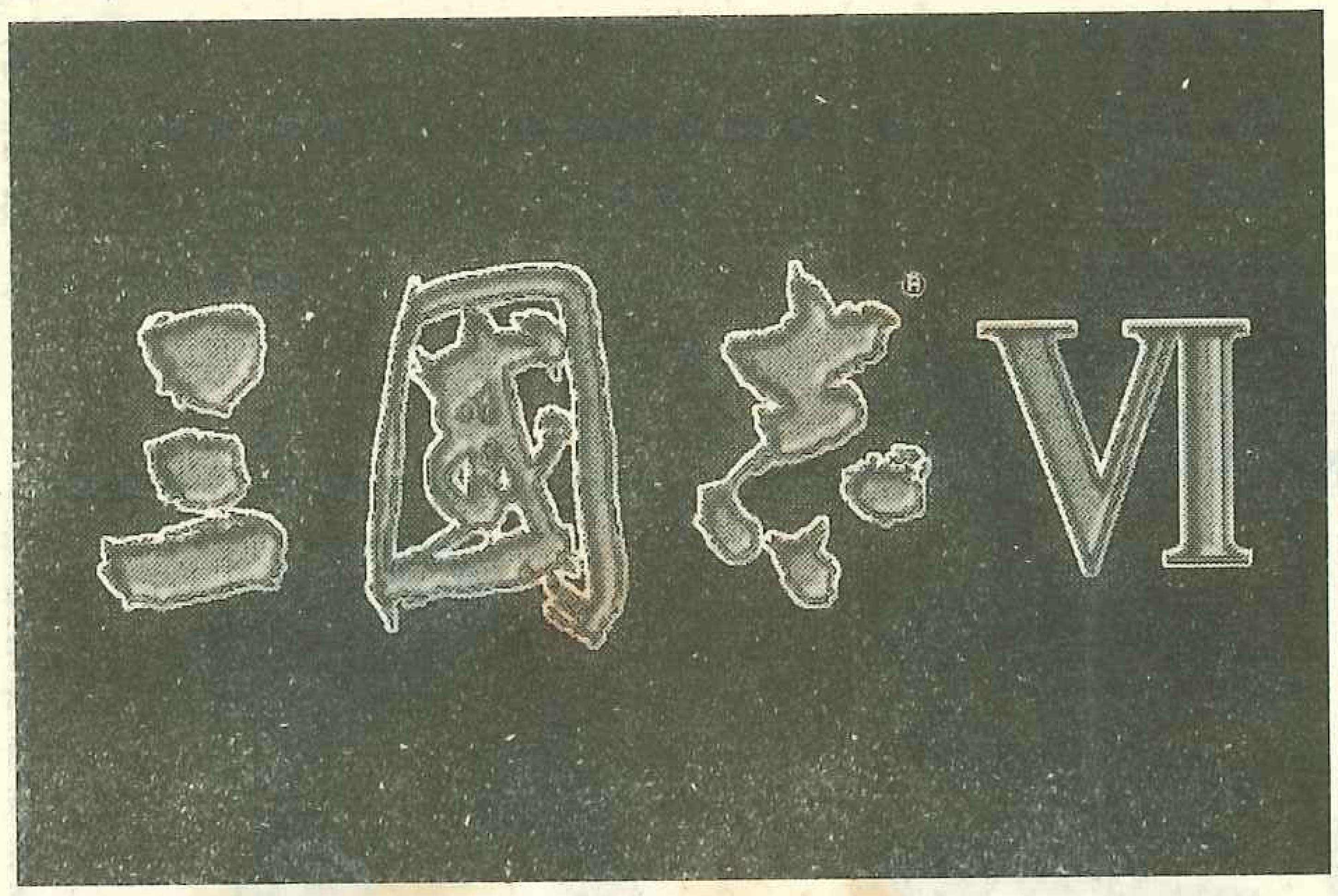
隐藏的事件：在阿尔特罗城的湖中央有一宝箱，是无论如何也拿不到的。但你先到右上方(有两座木桥)，把小车往前推。这时，奇怪的事发生了，被小车撞到的女人开始讲话。若再过去与她讲话，她会把主人公推进河里(女人是老虎?)这样，就可以拿到宝箱了。(为了个宝箱被搞得如此狼狈!)

河北秦皇岛　喜好有趣事物的　张亮

三国游戏纵横谈

从回合制到实时回合制

——浅述《三国志 VI》的重大转变



北京前导软件有限公司　边晓春

编者按：SLG 中的“三国”类游戏自从八十年代出现，直到 95 年发展到顶峰，数量很多，引得众多玩友为之疯狂。“三国游戏纵横谈”一直是本刊的热门栏目，本刊的特约作者边晓春先生曾以“三国”游戏爱好者及制作者的角度对每一款“三国志”进行过精辟的论述。95 年后，“三国”的 SLG 逐渐的放慢了脚步，只有 96 年的“三国志 5”，玩友们似乎有些腻了，制作者们也要思考新的构思，要突破这类游戏的瓶颈。今年，我们最为熟悉的“三国志 6”终于出现了，究竟在一年多的时间内有什么样的变化，请再次观看“三国游戏纵横谈”。

日本光荣公司的著名游戏系列《三国志》的第六代作品，没有像前几次那样，先出 PC98 版，而是先出了 Windows 95 版。虽然在中文 Win95 中运行需要外挂日文平台，但总可以在第一时间先睹为快了。

第一印象，是三维片头。一名武士骑着战马驰骋在疆场。造型、动作、技术、镜头感都不错，精细到盔缨、马鬃的飘动。虽然放弃了早期版本片头中的大段情节交代而代之以简捷明快的气氛烘托，但仍然沿袭了凝重深沉的风格。

第二印象，是音乐。非常出色。地道的中国风格，韵味十足。现代演奏技巧与古风旋律的精彩结合。

第三印象，是地图。更加写实。东西方向的宽度合理增加。增设了若干郡属，如武都、交趾；增加了若干少数民族，如匈奴、羌族。不同城市能征召不同的兵种。如：在汉中只能召山岳兵，在匈奴只能召铁骑兵。各城市均配有写实场景：城墙、市政厅、民宅、山川、树林，和平时期有居民生活、劳动，敌人入侵时士兵可以拾阶登城。

我最关心的，还是游戏规则的变化。

内政、外交、人事、计略等变化不大，此处不多赘述。

官阶制度变化很大。诸侯的官阶要由东汉皇帝册封。总要为皇帝做些事情才能升官。诸侯升官后，将领才能升级。而将领能够带兵的数量仅取决于他的官阶。若能“挟天子”，则可经常请求谒见，升官的机会远多于其他诸侯，好处十分明显。

变化最大的，还是战争规则。首先，将每月分为“国政”和“战斗”两大部分。在前面的国政部分策划战争、派遣部队，但部队并不出发。在战斗部分开始后，才真正出兵作战。这样，就完全避免了前作中“时钟倒转”等不合理之处。笔者曾详细分析过的缺点（请见《电子游戏软件》1996 年第 12 期），这里得到了改进。

战争开始后，时钟规则从沿袭多年的回合制变为“实时回合制”。每三天为一个回合。在回合开始前，可以向每支部队下达详细指令：每天移动的位置、攻击目标，等等。特别值得提到的是，可以下达连续任务。例如，攻击城门、然后歼灭敌军部队，或攻击城门、然后攻占市政厅，等等。每支部队都会自动按顺序完成这些任务。在布置任务时，时钟暂停，双方部队都没有实际动作。单击“进行”按钮后，时钟开启，双方部队同时行动。此时，游戏者丧失了控制权，直至时钟走完三天、再次暂停。不允许中途后悔，笔者曾多次因倾巢而出被敌军占领了屯粮地。

“实时回合制”的好处是：双方同时动作，紧张、激烈；回合间的暂停又给了游戏者思考时间。笔者见过的其他采用实时回合制的战略类游戏有美国 Interplay 公司 1997 年的产品“MAX”。美国的游戏杂志已经将战略类游戏细分为实时制、回合制、实时回合制三个不同种类。

应该说，《三国志 VI》采用实时回合制，是《三国志》系列最重大的改进，完全顺应了战略类游戏的发展方向。

《三国志 VI》战争设计的另一个重大改进，是舍弃了沿用多年的用一个图标表示一支部队的表现手法，而代之以一员将领和若干士兵。每个士兵的活动都是相对独立的，时常可以看见掉队的士兵。但是，士兵图形的数量似乎与部队的真实士兵数量没有关系。200 单位的部队与 50 单位的部队同样都用 8 个士兵图形表现。

可以看出，设计者是努力在追求真实比例，将士兵形象设计得很小，甚至比我们的《官渡》中的形象还要小。但这样的设计势必削弱图形表现能力，士兵的动画表现不如我们的《赤壁》。而且，当战场中的部队总数增多时，例如某方来了援军，画面速度会明显减慢。从技术的观点看，或许是由于无法处理过多士兵动画的速度问题，才将形象缩小，不得以舍弃了士兵的复杂动画。看来，我们的日本同行还没有完全驾御实时战略的相关技术。

据说，光荣公司即将开始正式在中国大陆销售他们的产品。我们期待着《三国志 VI》简体中文版的早日上市。

责编/北尤

因为赶上E3展（全世界最大的游戏展）和世嘉128位主机亮相，“闯关族的家”只好由三室挤为二室。这次刊登的三篇读者来信，都比较长，（他们的原信至少比刊登出来的长一倍）都有一定的代表性。有些读者指责：“为什么登出批评意见，却坚决不改。”第一，登出批评意见，不一定就意味着完全同意，认为他意见完全正确。因为“家”是大家的，就不能一言堂，应该百家争鸣，百花齐放。应该学会容忍别人的批评，甚至是不正确或不完全正确的批评；其二，无类个人认为批评正确，其他编辑未必如此。最后，即使是正确的意见，实施起来还有一些技术上的问题，需要解决，也不一定就能立即实现。无论如何，读者有发表各种意见的权利；读者的意见大部分是正确的，可行的；读者对杂志是爱护的，与人为善的。不少读者说：我觉得现在的杂志似乎不如两、三年前那么有意思，那么兴奋。这个问题很有意思，真不是一句两句话能理清楚的。我想原因可能是多方面的，有编辑水平问题，也有办刊总体设计方面的问题，版式装帧设计问题……。但无类想补充一句：读者的欣赏水平、知识水平提高了，是不是原因之一呢！

闯关族的家



无类按：李文刚是《电软》“铁杆兵团”战士，拥有杂志社出版的每一本书刊。现在他要做一回“还乡团”，要对杂志做一次“总清算”。无论其意见是否公正，但有两点可以肯定：一是下了功夫，清算到底。二是对杂志确有相当的了解和见解。“所有的客套全免了。”（用李文刚的话）

下面是我对各栏目的“总清算”

1.“游戏新闻眼”：凭心而论这是很棒的，是你们的强项之一，但可能也是使你们骄傲的原因之一。加大力度，再接再励！

2.“次世代天空”：文笔尚可，攻略时效性差，与新闻相反，你们的攻略总比别人慢好几拍。就拿本期来说，《樱大战Ⅱ》的攻略何在，打算等我们通关时再刊出吗？

3.“天堂任鸟飞”，“世嘉世家”赶快合并。隔三差五的经典回顾，让老玩家们感慨万分，也让新入道的朋友们明白16位机的游戏性也挺高。GB保持现状即可，有条件添几页更好，毕竟这小东西人见人爱。

4.“科普园地”：少登些教导小孩的文章，你们难道不知什么文章吸引人吗？去抓玩家们感兴趣的话题，玩中亦可长见识。另外“小天天”最好待明白了何为“幽默”，何为“耍贫”时再开口。

5.“格斗天书”：好讨厌这个占去数页的东西，但为了照顾广大ARC狂热者也不好说什么，限制一下日趋膨胀的页数吧！

6.“特稿”：新、奇、快，如同“新闻眼”一样这是你们又一个成功之处，发扬，发扬吧！

7.“秘技天地”：风马失声数月后终又开鸣，私认为风论不如马语，最起码亦应二者结合，还有望风马论时不要太疯。

8.“人间五十年”：朋友推崇我却反对，好端端去看什么日本战国，中国的春秋战国明白的尚不透彻，却去学日本历史，不知“一心”君本国历史可精通否？唯今只盼其早日收尾。（实在有失偏颇，犹如说中文学好了吗？学什么“鬼语”。——无类）

9.“三栖人”：好栏目、好内容，可惜一闪即逝，远无往日每期皆有的辉煌。想当初她吸引了多少对电玩并不敏感的目光，女孩子对漫、动画又有无尽的好感，为什么不去大力开发她。“少林寺”的结局不会有人想看到。

10.“闯关族的家”：好个“名符其实”的家，一味的说好，就是不照办，这比当面反对更是用心险恶，看来无类还需让玩家们体会出家的温暖。“龙哥热线”历经四年寒暑，人气由盛到衰，估计龙哥95年时决想不到97,98年他会成了半个吃闲饭的人。劝告一声：“热线紧张，无用的免打”。“大墙画廊”也是老牌子了，成功的又一要素吧。

11.“GAME BAR”亦是老调新弹。道德指数创意不错（玩家中人才很多，不要总认准“御意见无用”），公平二字还有待加强，不然会有为商家作广告骗钱的嫌疑。

12.彩页：S·P火也不能搞成全是格斗，你们不是只把“杂质”卖给格斗狂吧？你们要是还想生存下去的话，就来点清新、亮丽、明快的。少男，少女们都会喜欢的。

13.广告，恨之入骨，几乎篇篇



热线紧张，无用的免打。

毫无用处，却占去近二十页。远方的朋友曾来信说：“在这儿《电软》以丰富的广告静陪末座。”广告可以创收不错，但也可以使杂志 OVER。聪明的编辑应当懂得怎样处理，度，度，度！

李文刚

我是个名副其实的 GAME FAN，去年我买了一台 SS 主机，当时我十分激动。但现在当我看到 SS 因机内硬件性能的不足而被 PS 一脚踢倒，我真是十分的痛心。我承认 SS 的 3D 机能不如 PS，但 SS 的 2D 优秀机能可超过 PS，这一直是我与 PS 玩友“斗争”的武器。SS 的烙印已深刻在我心，虽然当我看到 PS 那绚丽细致的 CG 片头，感到 SS 的不足，但我表面却强装着为我至爱的 SS 辨护，其实内心已十分的痛苦；曾几次想将 SS 卖掉，但想想 SS 上那些我所喜爱的作品，不由收敛住脚步。唉，现在 SEGA 公司又将出售其 128 位性能卓越的新 SEGA 机，停止 SS 的发售（SS 还在出售——无类），用贵刊第 4 期上的一句话（我最感到心痛的一句话）就是：SS 成了第一个倒下的牺牲品。SS 出生才不到 Four Years，怎么就遭此恶运！Why，tell me why？我想从贵刊编辑口中得到些安慰，请您告诉我 SS 是台卓越的次世代 32 位主机，不比 PS 差，不比 Sony 差！对不起，过于冲动。没买 SS 时，它是我早已梦寐以求的。买了 SS 后，它是令我伤心的主机；我想请贵刊告诉全国以及全世界的 SS 玩家们，我们 SS 永远是一台性能卓越的 32 位主机！We love SS forever！

江苏海安　FOX

这位玩友的来信，代表了一部分土星 FAN 的心情。无类深有同感并十分理解。我第一次看见游戏是在北京中山公园，那是十几年前了吧！那个游戏名字我一直不知道，但不会忘记的是射击的火爆、激烈、刺激，各种枪炮不停的，近似疯狂的扫射，畅快淋漓。玻璃的破碎声，楼房轰然坍塌，都带给我心灵从未有过的震憾。从此我记住了一个响亮的名字——世嘉。

土星的失败原因是多方面的，就象一场足球赛，失败的不一定是技术体力差的一方。还有教练指挥，战略布署，临场发挥，竞技状态，甚至运气如何。我至今以为，土星的性能一点也不比 PS 差。不能用成者王侯败者贼的浅薄眼光评论历史。从 SYSTEM 到世嘉五代，再到土星，世嘉一直担当着失败者的角色。但世嘉又屡败屡战，担当着冲锋，革新者的角色。世嘉一直第一个推出新性能主机，把对手逼上梁山，推动着游戏业的进步，也把自己逼上梁山。世嘉一直走在时代的最前端，又总被人看成跟不上时代。其实是我们跟不上时代，跟不上世嘉。我们可以想一想，没有世嘉，游戏业该多寂寞。没有世嘉，这个世界该多寂寞。没有世嘉，我们的青少年时代该多寂寞。　无类

“本着对玩家负责的精神”，我想就贵刊一段时期以来“贬索尼捧世嘉的谬论”谈我的心里话：

1. 关于土星的 3D 机能。这已经是一本烂帐。由于世嘉不好意思公布土星多边形演算能力的具体数据，我们只能通过软件的表现来加以判断。PS 的众多高水准 3D 游戏如《生化危机 2》、《生或死》、《铁拳 3》等等，已足够证明一切；放眼日本、欧美、国内、港台众多有影响力的宣传媒体，在事实面前还一直不承认 PS 的 3D 机能比 SS 强许多的，大概除了世嘉自己就属贵刊了吧。

2. 关于 CG 播放能力。同 3D 机能一样，这也是土星的弱项，但贵刊仍是想方设法为其辩护。对此特别热衷的某位编辑曾以《武装雄师（GUNGRIFFON）》那段“精美绝伦”的片头来证明 SS 的 CG 播放不比 PS 差。但他似乎忘了跟大家说一声，这是多花六七百元加上一块电影卡的效果；

3. 关于 PS 的手柄。这也是贵刊众多评论员拼命攻击的对象。老实说，PS 手柄的方向键确实不适合用来输入格斗游戏中某些过于复杂的指令，但也绝没有贵刊所说的那么弱智，什么“使操作感打上一个十足的折扣”、“在玩对战游戏时突然失控”等等。况且，对手柄操作性能的评价也会因个人习惯问题而众说纷芸。

4. 关于主机体积。天啊，多无聊的问题，但从中可看出贵刊的吹捧与打击真是无所不至，连如此无关紧要的问题都不放过。众所周知，土星因底板的集成度低而导致体积过大，比 PS 显得笨重一些，但贵刊却自有说法：土星体积大，那是为了“让冷却效果能够发挥”；而 PS 体积小巧据说“容易因散热不良而发生故障”。

5. 关于 SQUARE。如果将贵刊 97 年 1 至 12 月的杂志拿来做一个纵向分析，不难发现，随着《格兰蒂亚》发售日的一天天临近，SQUARE 及其软件的声誉也每况日下，到最低点时（12 月），史氏已从 1 月份的天皇巨星坠落成了“功利化”、“产量型”、“让人厌恶”的三流公司。难道史克威尔 97 年就真的那么凄凉吗？销售业绩能说明一切：在土星还在为从发售至今没有一款游戏销量能上百万（接近百万的都没有）而窝火时，人家 SQUARE 在 97 年一年之中便弄出了一个五百万超级大作（FF Ⅶ）和三个百万名作（《沙加·异域篇》、《最终幻想策略版》、《陆行鸟之不可思议迷宫》），你不佩服还能怎地？说人家功利化、产量型，何以服众？针对这一情况，贵刊又在 98 年 2 月号中推出了“广告宣传制胜论”，说史氏软件卖得多是因为广告做得厉害。我不禁想反问一下各位编辑：SS 上也有宣传得可以的软件吧，从《VR Ⅱ》到《樱大战》，从《樱大战》到《格兰蒂亚》，哪个不是全方位立体化地毯式轰炸？结果卖了多少？哥仨捆一块儿一百五十万左右。不错嘛，再加二百五十万就和《FF Ⅶ》一样了。这并非笔者有意刁难，笔者只想说明：一个游戏的销量代表了它受欢迎的程度，也是该游戏本身质量的体现。虽也受广告宣传影响，但最主要还是要靠本身实力。

6. 关于贵刊对游戏软件的评论。3 月号上彭征玩友的文章已指明了其中的许多问题。限于“集中营”一贯的恐怖政治，无法畅所欲言。说句良心话，贵刊制造的“冤案”远不止于此。限于篇幅，我不能再一一细说，只希望今后，诸如《FF Ⅶ》没有电子鸡仔般的“感情”；街机版《铁拳 3》不如 SS 版《东京番外地》；《龙之战士 3》比不过 RPG 小品《魔法学园》……等等之类的闹剧不再出现。

昆明　横眉冷对恐怖政治的黄振宇

大墙画廊 第 39 期

大墙画廊

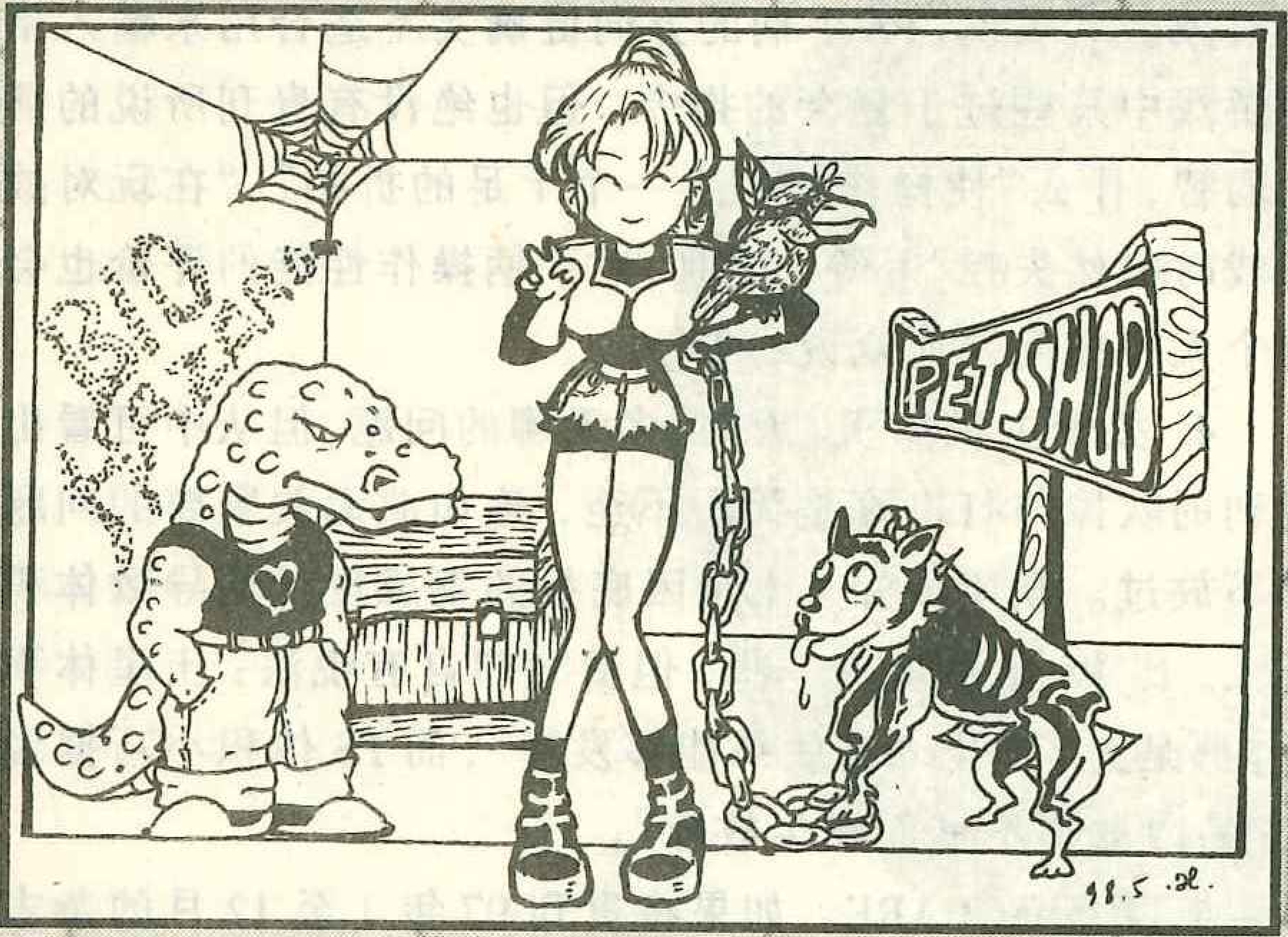
本来已经将“凤凰之舞”的黑白廊第三期排完，但相继收到数封信反应对本人因对舞情有独钟而 DOUBLE 廊同时出击“凤凰之舞”的行为感到愤慨。本人再三斟酌，尽管仍有部分“舞”稿在手，但为了不愧对万千廊友的宠爱与支持，毅然决定“挥剑斩××”……有一天仍有机会的话，说不准会蹦出个“复活篇”来……天下非“舞”迷们，感谢几个月来对本人的容忍和对本廊一如继往的支持，THANK YOU！

看来“TITANIC”的风潮不仅席卷全球，编辑部也难逃这艘巨轮的“洗劫”，几台机器的开机画面、壁纸、屏保已被那对传奇情侣“霸占”(俗吧，怎么着，本来就是俗人吗?)。更夸张的是许多画稿均以此为蓝本，不是模仿海报将草雉与八神两人“搞”成情侣状，就是我(S·P)与舞在船头呈 FLYING 状……总之真是佩服大家的想像力，如此夸张的噱头层出不穷，也难为大家的脑细胞了……

另外值得指出的是上期陈可佳朋友绘制的《舞》根据诸多“线人”的“线报”是有极其明显的嫌疑抄袭颜开作品《雪椰》第一本第 24 页的画面，证据也已到手，请该位朋友今后注意，否则得到天下画友的声讨可不是好事呀！还有由于本人才学疏浅，许多作品无法正确地判断其是否属于抄袭抑或其他，恳请广大朋友能够及时向本廊反映，拜托了！

天热了，懒得说话了，只愿(大家)一生爱一廊……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《BIO HAZARD 2 之宠物商店》 天津 李海津

◀来自《生物危机》中的怪物假如真能驯服成为宠物的话，那真是太好了。克莱尔也不用去猎杀殆害人间的『妖怪』了，改去做『PET SHOP GIRL』吧。

(廊 POWER：★★★)



◀《神乐千鹤》 南昌 SEASON

SEASON：

大学二年级开始在漫画杂志上发表作品，有《中国娃娃》、《遥远的 60 天》、《穿越四季的翅膀》、《Q 计划》等等一些中短篇故事和彩页。爱好漫画、电脑、巧克力、鲜奶蛋糕、别人请客和世界和平等等。在游戏机方面，最高兴的事就是用春丽把比其“厉害”的游戏机手——其弟打得落花流水！非常痛快！在漫画书中，偏好个性独立，性格果断又坚强的角色，可惜这种人物少得让其一下子都想不出代表人物来。



▲《风间火月 & 风间苍月》 重庆 陈璞

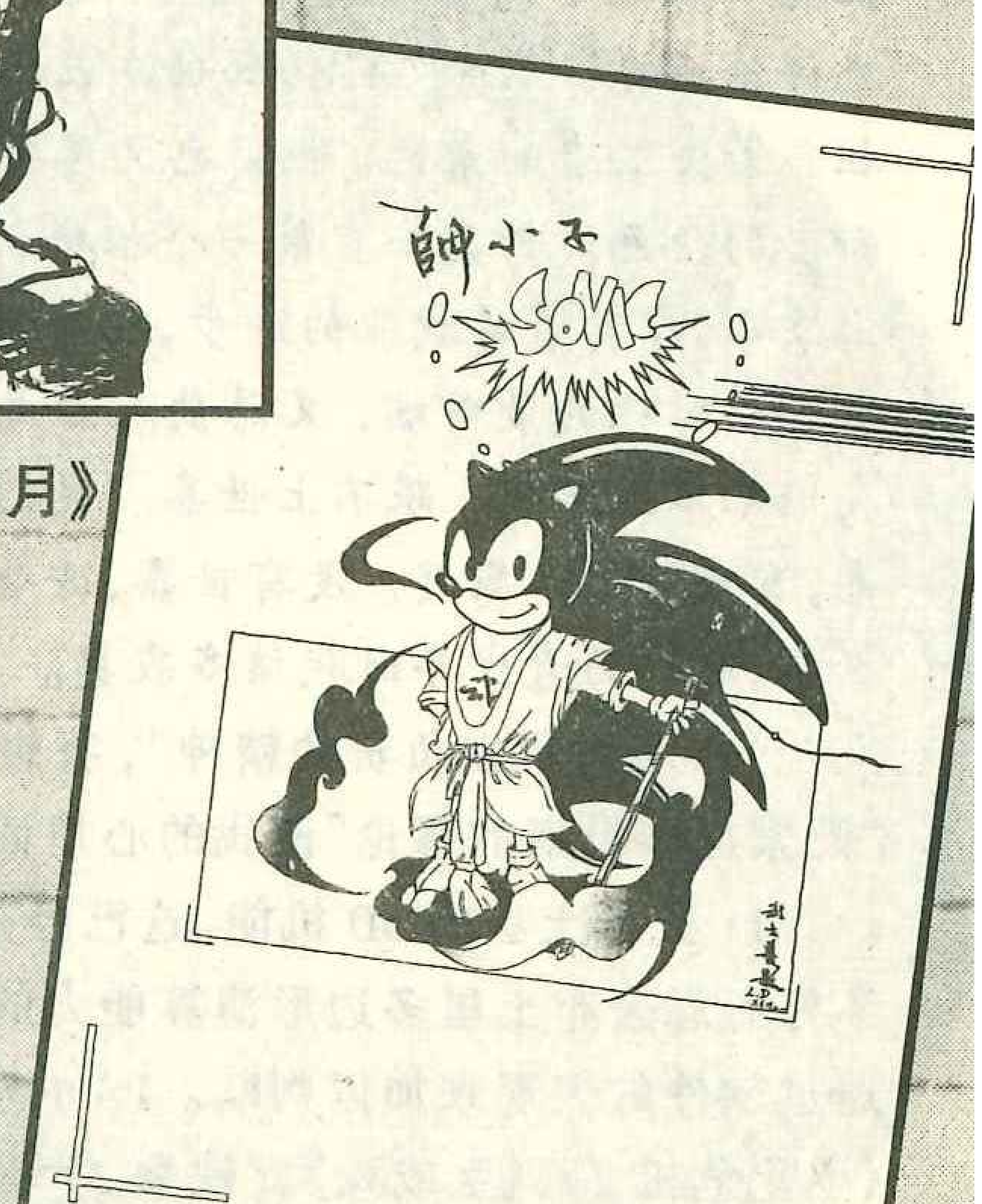
▲笔法颇“水墨”，不过有些凌乱，尤其是苍月搭在火月肩上的胳膊有些别扭哦！看来看去很像《侍魂 64》的风格。

(廊 POWER：★★★☆)

▼你是在预示 SATURN 今时今日的宛如穷途末路的情景吗？不过 128 位的 DREAMCAST 一定会让世嘉东山再起的。

(廊 POWER：★★)

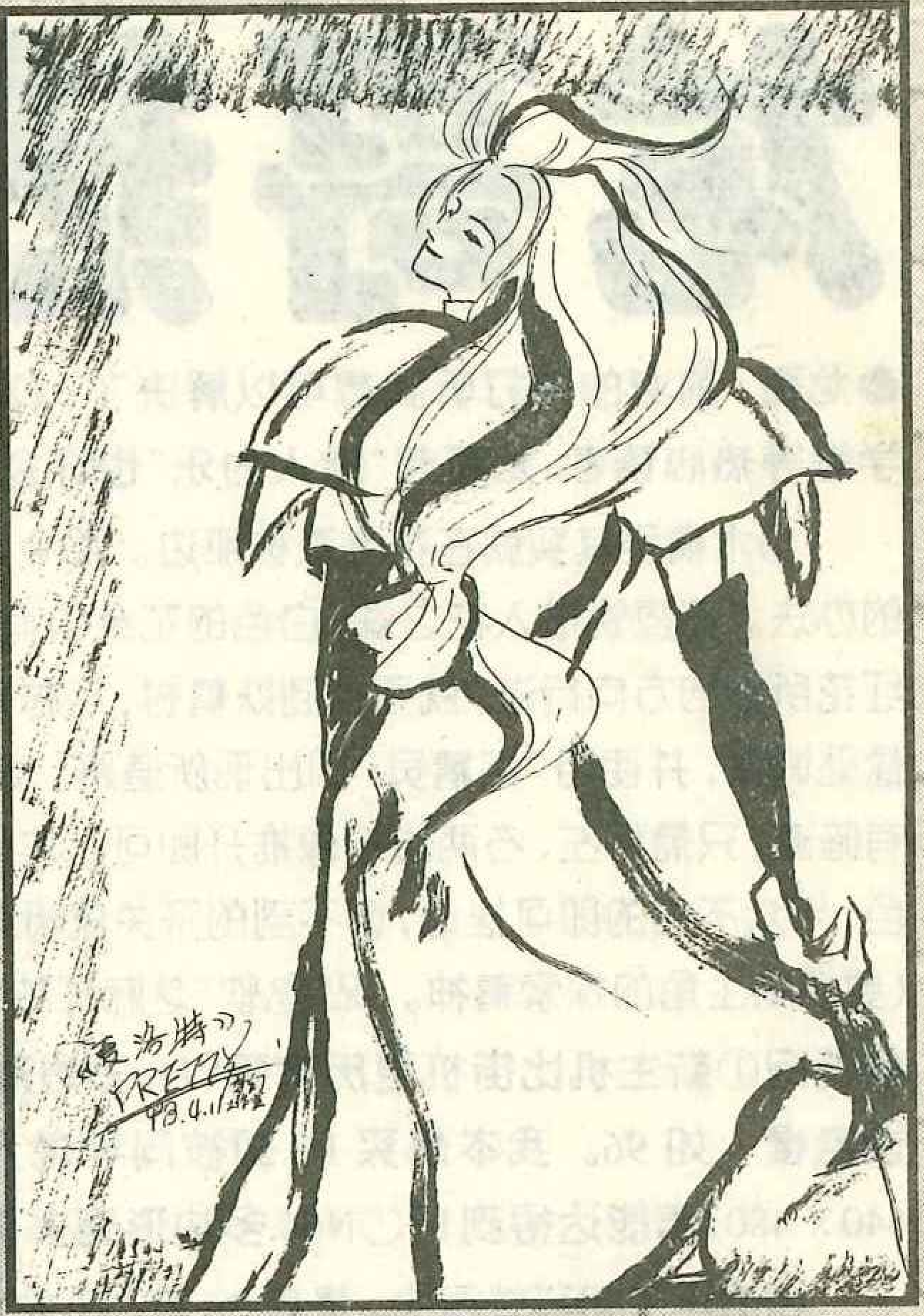
▼《武士暮歌》 辽宁本溪 刘德新





◀《无题》 北京东城 崔程

▶八神在这恬静的环境中也显不出他那变态的本性了，收敛了的他也颇显得文质彬彬，牡羊座的他似乎又兼备了「双子座」的双重性格。（廊 POWER：★★★）



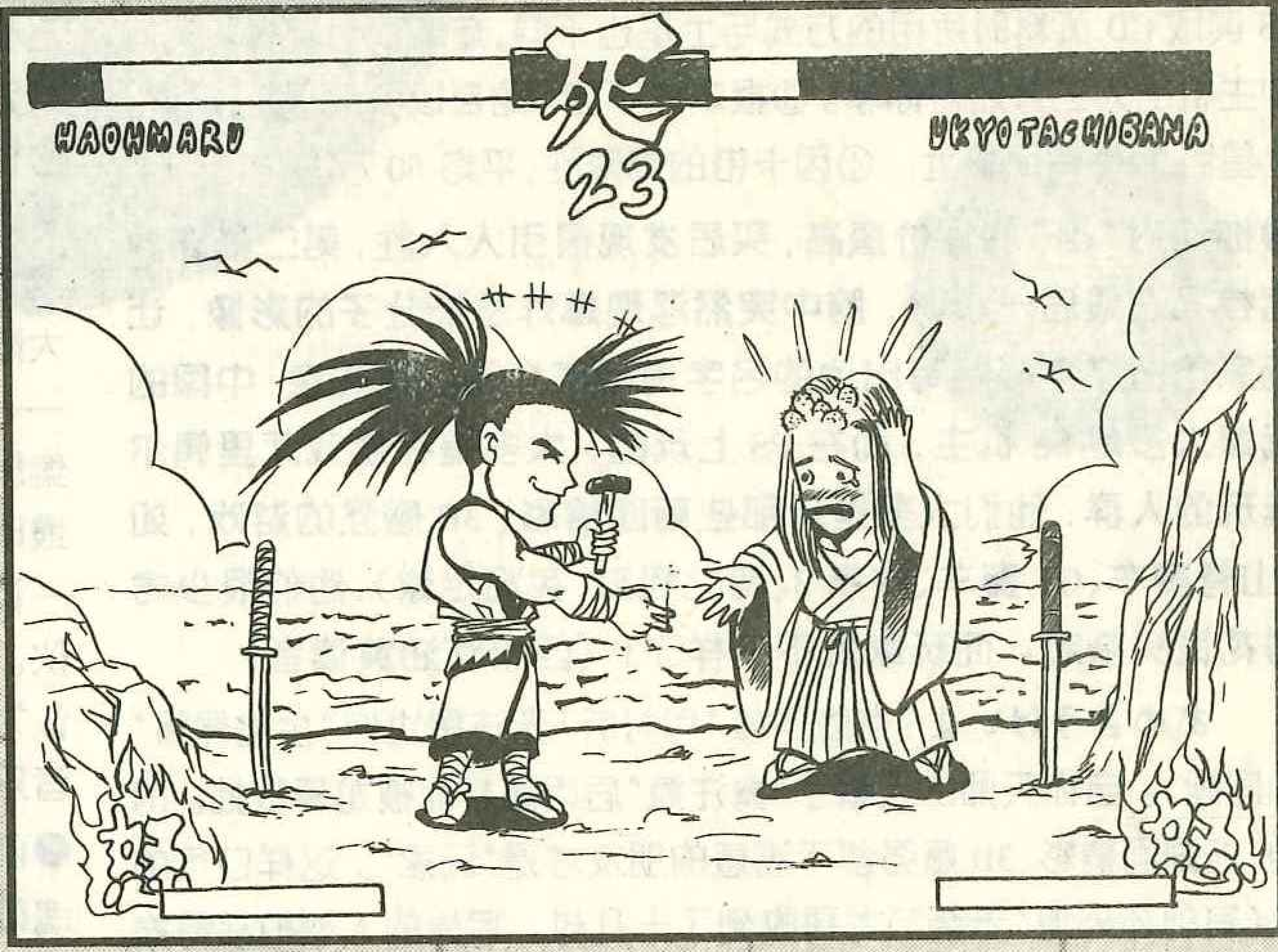
▶《夏洛特》 北京西城 PRETTY

▶身在「梦幻工作室」中的你与「风间火月和风间苍月」有着同样的风格，夏洛特美丽的面容流露出一种高贵华丽的气质……（廊 POWER：★★★☆）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

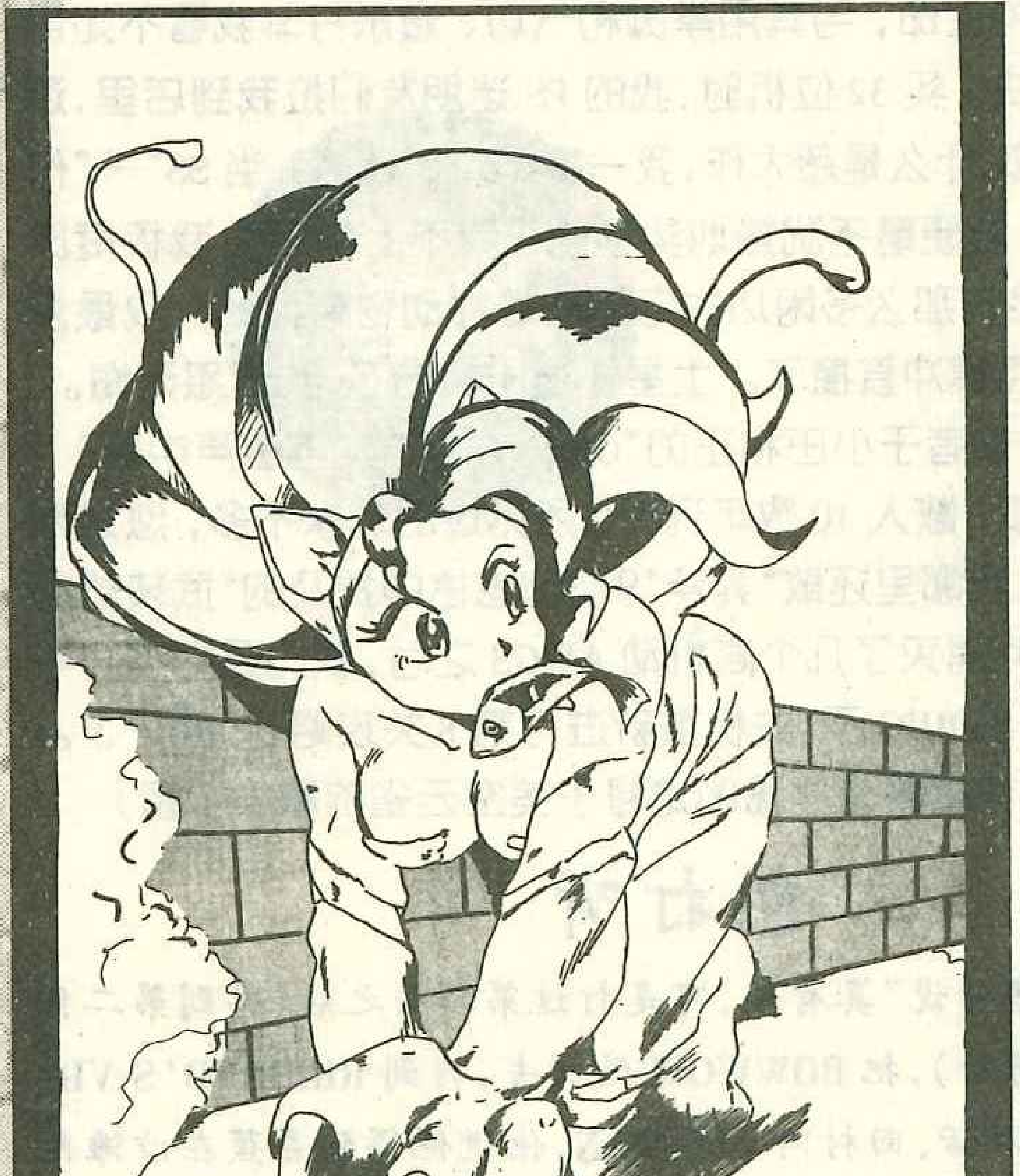
关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。

▶在夕阳无限好、的海鸥飞处的碧海沙滩上用刀剑对战的血腥场面固然不适合这如诗风景，不过右京也够惨，霸王丸也够狠……（廊 POWER：★★★☆）



▲《侍魂包剪锤》 河北 李鹏

“偷吃”赏



◀《恶魔战士之猫女》 吉林 王海涛

▶猫女真的如此贪吃吗？悲惨的鱼儿在她嘴中眼内泛出绝望，而可爱的猫女却像个小偷机警地左盼右顾「喵、喵……」（廊 POWER：★★★★）

▶《光明力量Ⅱ－辛比奥斯》 南京 王勤



▶尽管缺乏原创性，但画面很整洁哦，辛比奥斯善良正义的一面展现无遗，有些象个女孩子……（廊 POWER：★★★☆）

龙哥热线

●龙哥，前次的包打听我想可以解决了：(苏州中学、葛洲霸中学等等热心读者，龙哥想“助人为乐”也许会“有所收获”的)

①木精灵其实就在花之森林那边。那个人说的则是解开秘道的办法。在夜晚进入花之森，白色的花朵中有一朵会显红色，则向红花所指的方向行进，就可以到妖精村，与村长交谈后出村去女神像处调查，并使用“月精灵”即出现新道路。②在试练塔2中的1F有暗道，只需将左、右两边石像推开即可。注意石像头上宝石的颜色，与众不同的即可推动，够不到的开关就将身旁的罐子扔向开关(要发扬主角的探索精神。祝“电软”芝麻开花节节高)。

●请问①新主机比街机更历害吗?PS多边形很少吗?②为何PS读盘慢，如96。我本想买PS却被同学说NO! ③次世代标榜640×480，怎能达得到!?④N64多边形有多少?(广州　张旺强)

①请见本期科普园地。最高36万。②主要原因是RAM不足，PS读取CD资料时所用的方式与土星也不同，造成读盘较慢。买何种主机的大主意还得你拿。③根本达不到。龙哥以RGB彩监观察，土星版VR2有点接近。④因卡带的局限性，平均60万。

●你们对“街”的评价蛮高，买后发现很引人入胜，第二张碟雨宫桂马在最后一小时，脑中突然浮现爆炸恐怖分子的影像，让玩家用日文平假名写出他的名字请问怎么写。请注意：中国的玩家大多是SS机主，而在PS上玩的，大多是在游戏厅里偶尔玩玩的人群，他们大多是玩那些画面精彩、3D感强的游戏，如(山脊赛车、GT赛车、铁拳3、魂之利刃，实况足球)，他们很少舍得花钱买杂志。而玩家就不一样了!(四川江油黄读者)

あめきうけいま(抱歉不靠“包打听”无法解决你“生化悍将”的问题)。自称天师的人看了“请注意”后因喝彩而被龙哥狠批。的确，连画面精彩、3D感强都不满意的朋友才是“玩家”。这样口气的信(有的还外加“无奈”)龙哥收到了十几封。写信的人恐怕都得挨批。“大势”听说过没?说自己多好多好无妨，但不能随便说别人不好，有证据吗?买PS的人就都不懂游戏吗?岂有此理!要公平对待PS!龙哥为了送土星走好——回顾几款SATURN秀作——铁甲飞龙2，地通娜巡回版，骨头先生美版，武装飞鸟，恶魔3加，武装雄狮2，千…，被狙击的神子。这些游戏难于操纵，不合“大势”。它们是在选择玩家，因此不能以销量评价之。但爱好者的投入度普遍较高。

常用日文汉字的中文意思?

不气味：诡异的气氛	气持：感觉、心情	气付：发觉
	侧近：侍从	私、僕、俺：我
我慢：忍耐、原谅	根性：脾气	彼：他
大切：重要	真剑：认真的	彼女：她
怪我：受伤	振り返す：重来	(以上在游戏中时
大变：不得了	振り向く：回头	常可以见到，罗列
勉强：用功	用心棒：小偷	出以便玩家猜闷)

新“如梦令”

机厅游戏过度，头昏不知归路，夜半十二点，骑车飞奔马路，争路，争路，却被警察捉住。(河南焦作　程家)

无责任留言大戏台——非要电击你的心情不可

●除了上面给贵刊提的建议之外，我还想多侃几句，主要是我的心声，不说出来不爽，你们不看都行：

看过6月份“闯关族的家”中这么一句话“纵观贵刊有几捧几贬，即捧世嘉贬任天堂，捧土星贬索尼……”，我与这些玩友意见不太一样。我认为贵刊应“该捧就捧，该贬就贬”!土星销量虽不如……而是看该游戏带给我们的乐趣到底有多大。也正因为如此，世嘉在我们中国玩家中口碑一直不错，那也是因为他开发的游戏是面对我们这些玩家的，当然也会处处从玩家角度出发，为玩家着想，重游戏性。由此我想到前几天看几位PC－GAME玩家总认为电脑游戏才是最好的，最有水准。他们大多没有接触过现在的电玩，就好像井底之蛙一样。我两者都有接触过，电脑上3D射击像星星般的多，哪一个能与“武装雄狮”抗衡?我倒是觉得台湾软件商制作的PC游戏(如大富翁)不错。以上仅是我个人观点，只是希望某些玩友能真正了解游戏。我还要说，无法形容的樱大战是最好的，我也挺喜欢真女神转生系列，而用骨头先生来代替索尼克成为世嘉招牌也不是不可以。还有格斗，2D打得爽快，3D则战略性极强。二维和三维格斗的“王座”都有争议，街机仔在这上面最有发言权。游戏厂商至少我觉得也不是某厂最勇，那些真正一心一意地开发游戏，万事从我们玩家角度考虑的公司，才能获得游戏者的尊重。好了，我就贫这么多了。最后我提醒你们看98年第6期19页，你们犯了一个错误。☎从94年6月第一期“霸王的大陆”攻略开始便迷上贵刊的“死党”跨机种票友钟维

——信上您老还说“积蓄多年的感慨终于都说了出来”。龙哥代表编辑对你提出的建议表示感谢。关于“捧”，“家”的主持无类已有最明白的总结，读者的意见同样能令我们受宠若惊。对于“游戏”一词的审判已经沸沸扬扬多时，射冷箭的往往是那些心虚的家伙。群众的眼光最亮，我们也会更加公正对待PS以“随大势”。☎认为PS迷比SS迷更可爱的龙哥留。PS：MR.BONES作为美国MTV音乐台的招牌已好几年了(欢迎各派“票友”亮嗓子)

●前辈，敝人4年玩龄，初期玩NES“三国志2霸王的大陆”确实神魂颠倒，后来视MD、SFC等大批SLG为救命草。ACT和RPG则在浪费人们有限的生命，与其用拳脚和气功、超杀打斗我看不如用手枪解决他们快。买32位机时，我的PS迷朋友们拉我到店里，还让老板放太7，说什么是超大作，我一看不过如此嘛!当SS“千”作出现在我面前，我便毫不犹豫地买了他们看不上的SS。我极度厌恶“樱大战”，没有那么多闲功夫与那些雌性动物瞎扯劲。我最爱开6号虎式坦克横冲直撞了。土星快退出舞台了，我无怨无悔。(杭州上城区朱读者于小田和正的“OH! YEAH!”的歌声中留)

——唉呀老前辈，敝人10数年玩龄，所见过的玩家不多，您是最“够格”的一个。我哪里还敢“弄斧”?但您老信中提及的“武装雄狮1”最后一关为何消灭了几个高机动AWGS之后，铁门还打不开一事，我看是程序出BUG了。关机重新进行第8关攻略，门就开了。(被当前业界形势搞得有些懵的龙哥于美空云雀的歌声中留)

包打听

●GB版“萨尔达传说”真有趣，可是打过第二关之后(得到第二件“宝物”——海螺后)，把BOWWOW送回去，再到RICHARD'S VILLA里面的主人对话，回村问OLD MAN，他说他得到香蕉在沙滩附近，便去沙滩附近察看，进了一间房子，发现桌上有许多香蕉，和主人(动物)对话后，它总说“WELCOME……”，就是没有说关于香蕉的事。请高人指点如何得到香蕉(海南通什纪明忠)

GAME BAR

法国世界杯'98·通向胜利之路

(WORLD CUP '98 FRANCE · ROAD TO WIN)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD－ROM



早就想到，世嘉的这个"通向胜利之路"肯定是一个应景之作，绝不会象街机的"通向胜利之路"那么出色。现在看来，果然不出所料，是一个炒冷饭的东西。

游戏基本的模式沿用"V GOAL"系统，也可以被称为是一个"WWS"＋"V GOAL"系列的大杂烩。游戏中差不多把所有可以使用的素材都用上了，玩家可以在其中看到"WWS"的凤毛，或是"V GOAL"的麟角，简直是一锅火锅汤。游戏中只有日本国家队是实名的，其他都是似是而非的怪名字。这也难怪世嘉，主要的问题在于KONAMI和EA买断了版权，玩家干着急也没有用。虽然有编辑系统可以更改，可玩家宁愿去看球，也没有多大的兴趣玩这个游戏。

游戏最失败之处是没有为日本队做一个专门的结尾。操纵着这样一支差劲的球队，半靠水平半靠运气打完了HARDEST的世界杯，结尾居然与巴西毫无区别，这样的节目能让人高兴吗？

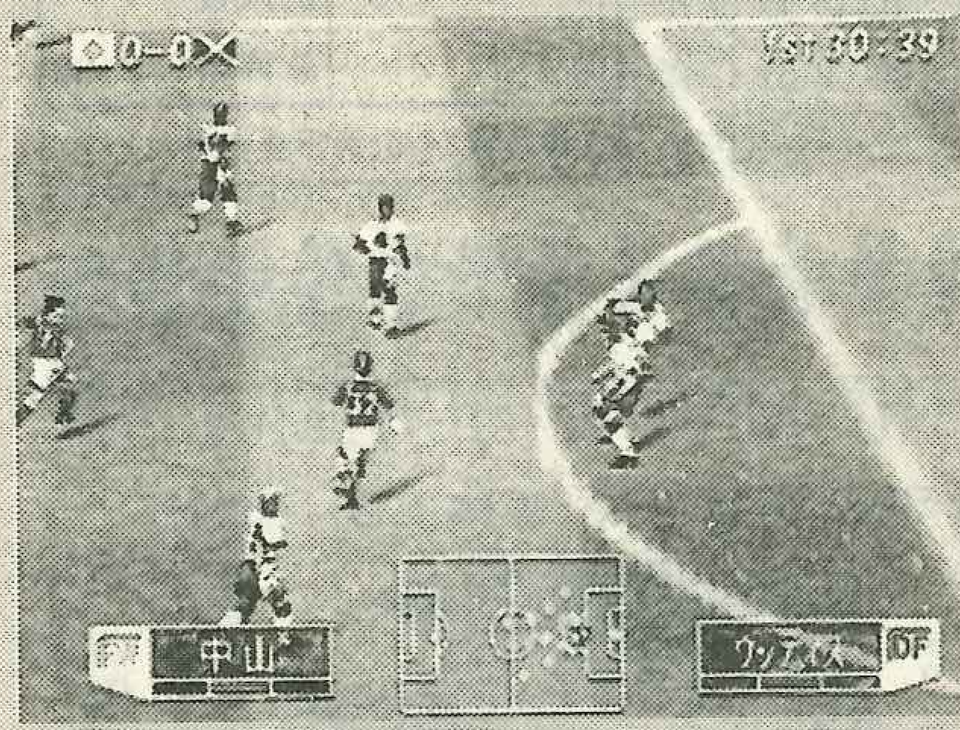
角　色：7	原创性：6
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7
道德指数:7	

——真宫寺

世界足球实况·胜利十一人3～法国世界杯'98

WORLD SOCCOR 实况·WINNING ELEVEN 3～WORLD CUP FRANCE '98

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



这一个月来世界都围着世界杯转，游戏厂商也决不会错过这个商机来发财，各式各样的足球游戏应运而生。

接下来的这个冷饭由我来炒。平心而论，KONAMI这个有关法国世界杯的"WINING ELEVEN"还是有不少改进的。队员之间的配合更加灵活，技术要求也不向日本联赛版要求那么高，玩家作出各种动作变得比较容易，细节方面作了适应玩家的简化处理，游戏的趣味性确实有所增强。

然而解说方面就令人比较失望了。今次评论的三个游戏中，解说最出色、最象那么回事的当属EA的"98世界杯"。这个"WINING ELEVEN"中的解说，也许是考虑到要配合多语种选择的缘故，变得非常简单，有时几乎大段时间都没有人言语，冠以"实况"之名实在有点不符。

不过话说回来，现今所有的"实况"游戏，也都只能做一些模棱两可的解说，完全没有真正实况的那种感觉。也许在"梦工场"诞生之后，以那种强大的机能和1GB光盘的力量，可以在此有划时代的突破。

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.86
道德指数:8	

——真宫寺

双界仪（双界仪）

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM×2



在刚刚看到游戏照片的时候，笔者一直以为这是一个对战游戏，根本没有想到，原来这是一个类似 RPG 的 3D－ACT。看来史克威尔还是离不开自己的老路。

这种想法其实并非史氏独创，因为早在土星刚刚出现的时候，TREASURE 就曾经为 SS 制作过一个非常相似的作品“守护英雄”。只不过那个是二维游戏，现在改成了三维而已，其基本系统还是非常相似的。

画面方面应当说还是过得去的，不过对于 PS 和史克威尔来说，即时处理的三维画面做到这样，无论如何不能说令人十分满意。操作性就有一点问题，看来史克威尔在制作动作游戏方面仍然未找到良好的感觉。

看来 A·RPG 走这种道路未必行的通。“守护英雄”当初吃了一个败仗，“双界仪”的口碑也不甚好，史克威尔应当再找出一条新路才好。 ——KEN

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：8	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7
操作性：7	总评价：7.38
道德指数：4.5、请不要选择另一方	

格兰蒂亚数码博物馆

（GRANDIA·DIGITAL MUSEUM）

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 ETC 媒体 CD－ROM



原来以为，这个“数码博物馆”不过是一个“资料集”之类的东西，只有纪念价值没有使用价值。却完全没有想到，它居然是“格兰蒂亚”的补充集。

游戏的整个系统承接“格兰蒂亚”，画面和音乐都相当出色。更为难能可贵的是它还可以使用原有的记录，对以前的场景做些补充，对玩家来说应该是非常满足的了。但是比较可惜的是，虽然可以读取原有的记录，但是角色的级别却不能延用，这未免有点奇怪。好在“博物馆”开始时角色们的级别就是 25，过关才不至于太吃力，不然真不知道该如何应对了。

这样看来，也许“格兰蒂亚”也是因为要赶在当时推出，与 PS 决战的缘故，过于急促了一些。不然的话，将“博物馆”中的内容加入原作的话，岂非更妙？

——KEN

角　色：7	原创性：——
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.36
道德指数：7	

’97 格斗之王（THE KING OF FIGHTERS ’97）

机种 PS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



说足球是炒冷饭，这个“KOF97”又何尝不是冷饭，本月真可谓是冷饭之月了。

PS 移植 SNK 的东西，由于缺少一块内存卡，效果到底是要差那么一些。特别是 SS 版的“KOF97”移植度那么高，以 PS 目前的二维水平，要与 SS 版相抗衡还是有一些难度的。

人物的尺寸相对稍小了一些，动作也有些生硬（也许是删减了少部分动画的关系吧！），由于手柄的关系操作感非常差，建议还未改进的玩家尽早配备一只专用的动作游戏手柄，以达到更好的效果。

KOF 系列的成功之处在于创造了一群具有相当魅力的人物，这也是笔者和许多玩家喜爱这个游戏的原因。对于它的爽快感，很多人有不同的看法，但却是该游戏的魅力所在。也许这就是所谓的“优点与缺点并存”吧？ ——SONIC

角　色：7	原创性：——
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：8
情　节：6.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.3
道德指数：5	

GT24（GT24）

机种 SS 厂商 JALECO 类型 RAC 媒体 CD－ROM



SS 的赛车游戏，鲜有令人满意的，这主要是土星的三维机能使然。在那些移植“MODEL 2”基板的作品中，除了“DAYTONA”还略为有那么一点感觉之外，其他的东西都不能使人高兴——“GT24”也不例外。

应当说在画面上 JALECO 是下了一点苦功的，但是效果仍然不理想，缺胳膊少腿的现象依然比较严重。赛车车道的设计不好，缺少实际的冲刺感觉。操作性方面总算还过得去，当然这也是世嘉移植作的一贯特征——重游戏性而忽视画面感染力。

进入土星后期以来，SS 的游戏非但没有变得成熟，反而有不少变得粗俗，滥造的产品有增多的迹象。难道这些问题，只有在“梦工场”正式推出之后才能解决吗？希望不是这样，以免得罪痴心的土星迷们。 ——KEN

角　色：7	原创性：——
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：6.5	移植度：7
情　节：——	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.08
道德指数：7	

98 法国世界杯

机种 PS 厂商 EA 类型 SPG 媒体 CD－ROM



法国世界杯的到来就意味着可以大炒冷饭。今次评论的足球游戏达到前所未有的3个，可惜无一不是为了世界杯而匆匆赶出来的“编外”之作。

“98 法国世界杯”的前身是“FIFA 98”，任何一个明眼人都可以看出这一点。除了人物方面更大一些、细腻程度稍高一些之外，实在看不出有什么更为特别的地方。可以选择的球队就是参加世界杯的 32 强，也没有中国队的份，玩家除了可以用巴西过把瘾之外，也没有什么太多的乐趣了。

比较好玩一点的就是逼真的场地设计。据说该游戏中的场地都是根据法国当地的实际场景而绘制的，效果相当不错。不过一个足球游戏搞到要靠场地来吸引玩家，本身已经很成问题了。

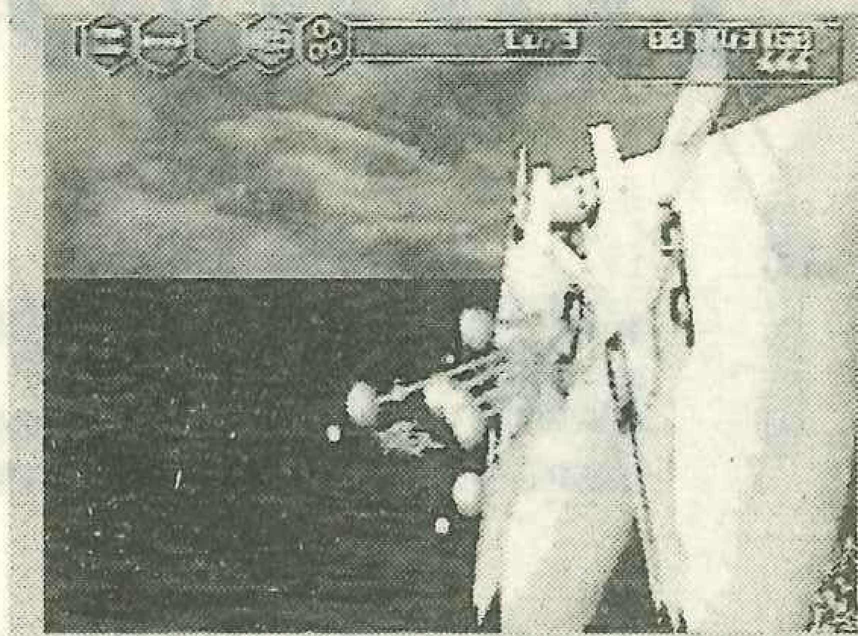
——KEN

角　色：7.5	原创性：——
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：7.5
情　节：——	投入度：8
操作性：8	总评价：7.79
道德指数:7.5	

雷霆力量 5·完美的系统

(THUNDER FORCE Ⅴ·PERFECT SYSTEM)

机种 PS 厂商 TECNO 类型 STG 媒体 CD－ROM



虽然土星版的“雷霆力量 5”的水平已经相当高了，但是也并没有影响 PS 版的制作。

首先，最明显的一点便是画面的素质提高了，游戏的中间还插播非常好看的 CG 动画，即使是玩过很多次的玩友也会有新鲜感的。

“雷霆力量”系列一直是比较难的横版射击游戏，记忆中好象一直是在 SEGA 系主机上推出的，没想到这次会在 PS 出，看来商业社会“有奶便是娘”的本性是该不了的。

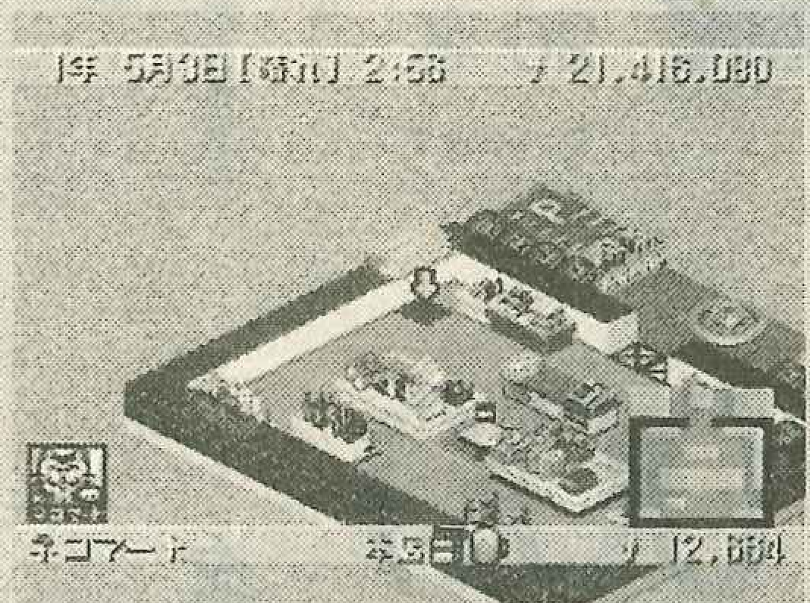
这次在系统中加入了“TIME ATTACK”模式，另高水平的玩家有施展才华的地方，这大概是这类射击游戏吸引人之处吧。　——广州　李明

角　色：7.5	原创性：6
画　面：8	上手度：7
音　乐：7	移植度：9
情　节：——	投入度：7
操作性：8	总评价：7.44
道德指数:6	

便利店 2·在全国展开连锁

(ザ コンビニ 2·全国チエーン展开だ)

机种 SS 厂商 HUMAN 类型 SLG 媒体 CD－ROM



没有玩过前作，所以原先并不知道这个系列的游戏有什么好玩的地方。但玩过之后，就发现原来要想完好这个游戏，还要动一番脑筋才行。

要想管理好一家自己开的便利店，需要考虑的事情非常多，游戏在这方面设计得较为完善。如果规模变大了，要同时管理很多家店铺，就会有点手忙脚乱的感觉。客人们一个一个的来，你都要照顾到，否则生意是不会有起色的。

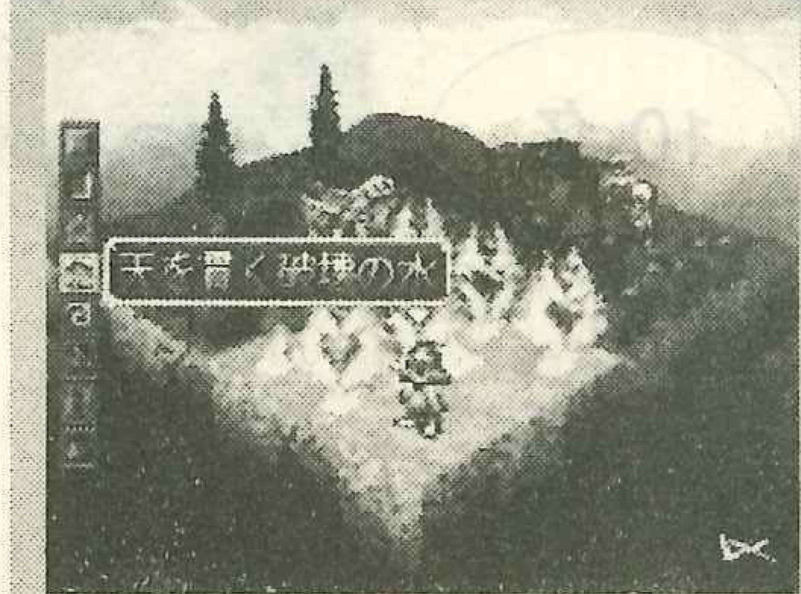
游戏的操作界面有点不完善，刚一上手会不太适应，这是游戏的一个缺点。另一个缺点是角色和光标的移动速度有些慢，时间长了让人难受。存取进度也比较慢，看来小公司的制作水平还是有待提高才行啊。

——重庆　江震山

角　色：7	原创性：8
画　面：6	上手度：7
音　乐：6	移植度：——
情　节：——	投入度：7
操作性：6	总评价：6.71
道德指数:8	

个人危机(SOLO CRISIS)

机种 SS 厂商 QUINTET 类型 SLG 媒体 CD－ROM



在这款游戏中你就是率领门徒的神，和恶魔在“表里一体”的大陆上进行决战。怎么样，是不是很有成就感。

游戏的最大特色就是“表里一体”的大陆，你在“表面世界”所在做的一切，在“里面世界”都会产生影响。比如在“表面世界”造山，“里面世界”就会出现山谷。这使得游戏的战略性很高。

你既然是神，那么必然能创造一些奇迹，使大地变形啦，地震啦，都可以加强自己，打击敌人。而且使用“奇迹”时的画面还非常华丽，令人赏心悦目。

游戏中你要用各种办法将自己的“家”——也是你的力量源泉——越变越大，尽量破坏敌人的“家”，使你的门徒能战胜恶魔。

不过，敌人的思考速度较慢，后面关卡的难度较高，是这款游戏的缺点。　——沈阳　高晖春

角　色：8	原创性：8
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.5
道德指数:6	

98年“放血大行动”之一

空前 100000 元重奖竞赛

1361 名获奖者将成幸运儿

特等奖 1 名(N64、SATURN、PLAY STATION 各一台)







一等奖(PLAY STATION 一台)



10 名

二等奖(超薄 GAME BOY 一台)



20 名

三等奖(GAME BOY 一台)



30 名

四等奖(纪念表一台)

价值人民币 110 元

300 名

纪念奖 1000 名

每人赠 25 元左右图书一本。

参赛办法:

1、凡购买七月底出版的’98年《电子游戏软件增刊》,将其中夹带的竞赛题答好寄回(复印无效)。答对者即可参加抽奖。

2、竞赛截止日期及详细参赛办法见《’98 增刊》竞赛试卷。

3、为保证竞赛真实公正,本次竞赛活动由北京市公证处公证。届时将公布公证人员名单。

“大放血”才有大诱惑!才有大参予!才有大惊喜!